octombrie 2005 Nr. 61/ anul VI Preţ 9,95 RON
ISSN: 1454-9964

PC Games 4fun



2 CD-uri

Super Demos

- GT Legends
- Rome: Total War - The Barbarian Invasion
- Axiomatic
- FIFA 2006
- Silver Wings



EST
ungeon Siege II
rana revine în forţă, mai plină de quest-uri oricând şi cu un look surprinzător de... diferit!

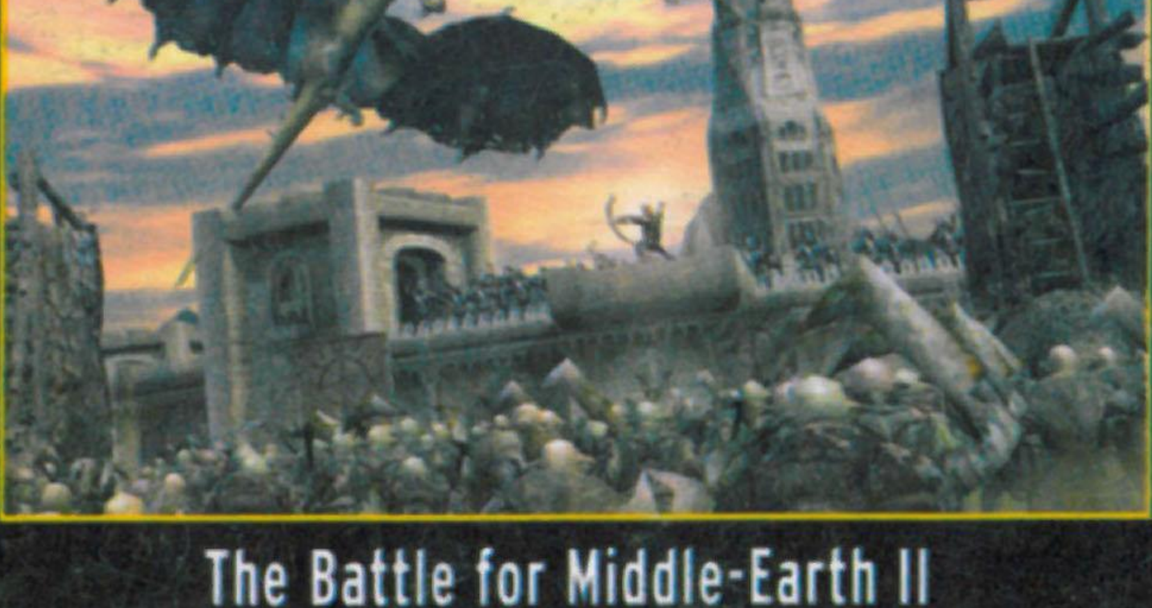


VANPREMIERĂ
host Recon 3:
dvanced War Fighter
antomele trebuie să-l salveze pe preşedinte. Traian Băsescu e în siguranţă, doomnulee! eşedintele american are probleme cu libertatea!



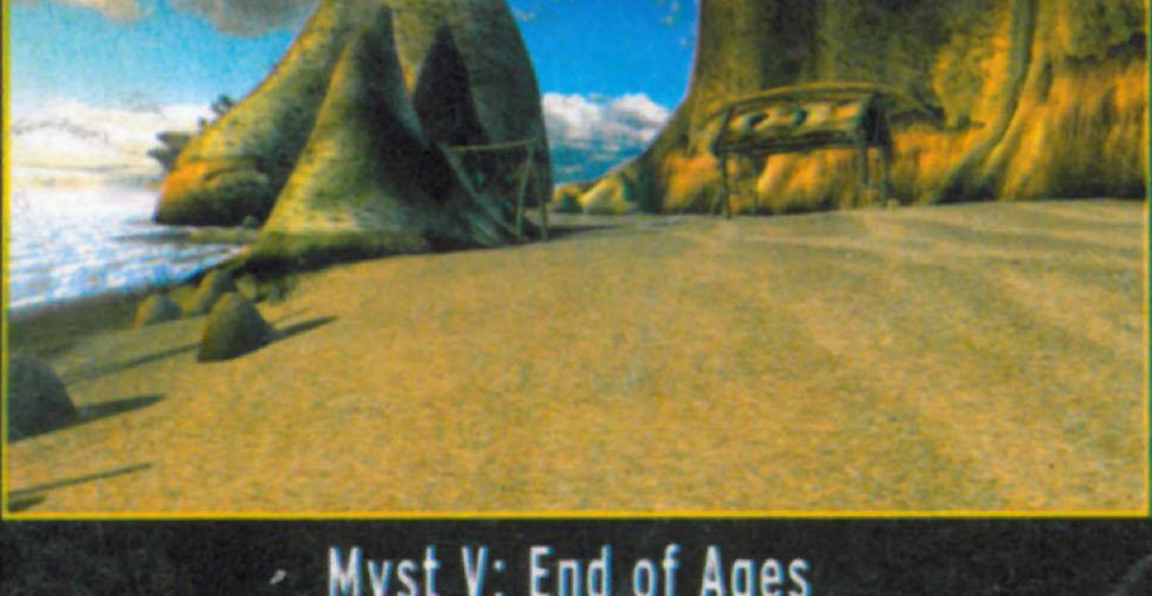
Fable: The Lost Chapters

TEST



The Battle for Middle-Earth II

TEST



Myst V: End of Ages

6 422223 000010

Game Over?

Un ultim salt, încărcătorul e aproape gol, lama metalică îţi lasă 10 viaţă, treci la cuţit şi, în sfârşit, reuşeşti. Au trecut zile întregi de când stai călare pe el, încerci să-l termini, îţi concentrezi toată atenţia asupra lui, insişti cu ardoare, ca şi cum nu ar mai exista nimic altceva în lume. Ai încercat de zeci de ori, şi de fiecare dată te-ai prăbuşit în pat frânt de oboseală, învins, demoralizat. Gata, îţi spui, nu mai cad în capcană, nu mai muşc nada. Arunc totul pe geam şi mă apuc de altceva. Toate gândurile acestea durează până te calmezi puţin. Nu bine ţi-a mai revenit zâmbetul pe buze, că ai şi dat load şi aştepţi cu degetele fremătând pe mouse şi pe tastatură startul. Eşti previzibil. Şi, în fine, pe măsură ce-ţi simţi tensiunea crescând, stomacul îţi tremură, răsuflarea ţi se întretaie, ritmul cardiac îţi creşte, de câteva zeci de minute inima îţi bate nebuneşte, reuşeşti. Treci dincolo de barieră. Ai depăşit obstacolul, eşti într-o altă dimensiune. Ai învins. Toate orele acelea mâncate, toţi nervii pe care i-ai acumulat şi i-ai descărcat pe tastatură, mouse, cameră, nimic nu a fost în van. Deziluziile de acum câteva ore ţin deja de un trecut îndepărtat şi lasă loc unei explozii de bucurie eliberatoare. Îţi vine să dai fuga în stradă, să te îmbrăţişezi cu trecătorii, să le împărtăşeşti euforia ta. Nivelul ăla de coşmar, infernal de greu, pe care de multe ori l-ai catalogat drept imposibil cu o grimasă de disperare este acum undeva, departe, în urma ta. Ce te aşteaptă acum? Sigur, ceva mult mai greu, dar nu-i momentul să te gândeşti la asta. Te grăbeşti să porneşti din nou la drum, de parcă ai avea aripi la picioare.

Să fii gamer înseamnă şi asta, de fapt, înseamnă în special asta. Nu stai să te plângi ca babele frustrate de democraţie cum că ceapa s-a scumpit şi piaţa nu mai este accesibilă pentru că autobuzul s-a desfiinţat. Nu ai nici în clin nici în mânecă cu persoanele care se plâng că nu văd desuurile personajelor feminine din cauza unor pixeli în plus sau că acţiunea nu le este tăiată de cut-scenes o dată la cinci minute. Poftim? Despre ce joc vorbeam? Are vreo importanţă?

CIPRIAN COROIANU
redactor-şef





CUPRINS

61 octombrie/2005

TLotR: TBfME II



Dungeon Siege II



Everybody`s Golf



Actualități

Profil

Insider

Avanpremieră



Teste



Strategy

Action

Adventure

Sport - Sim

De Videoludica

Hardware

Console

Service

Concurs


SONY
Game. Video. Music. Photo. PlayStation Portable.
www.yourpsp.com

OPINIE
ERDEI JÁCINT



Băieţii în urma fetelor... Calculatoarele de vină?

Ne-am obişnuit cu faptul că vesticii au prea mult timp liber, pe care încearcă să-l umple făcând diferite statistici şi sondaje. Unul dintre subiectele lor favorite nici nu poate să fie altul decât domeniul IT. Acest subiect combinat cu eterna rivalitate dintre sexe dă un subiect incendiar. Dar, dacă la acest amalgam mai adăugăm şi legătura cu educaţia, deja toată lumea devine interesată de subiect. Nu mai e de mirare că se fac atât de multe studii, ca, de exemplu, în Marea Britanie. Ei explică fenomenul prin care la şcoli fetele iau note mai mari decât băieţii, prin faptul că domnişoarele folosesc PC-ul pentru învăţare, iar băieţii consolele pentru joc. Studiul întocmit la cererea guvernului arată, de asemenea, că cei care au acces la calculator obţin rezultate mai bune la concursurile şcolare şi la testele naţionale. În acelaşi timp, realizatorii statisticii atenţionează că băieţii în special tind să petreacă mai mult timp în compania jocurilor pe calculator decât în cea a programelor educaţionale. Studiu bun şi frumos care n-arată altceva decât faptul că PC-ul este un instrument în mâna omului şi depinde cum este folosit. Ştim cu toţii că jocurile pe calculator tind să nimicească viaţa socială şi aici intervine responsabilitatea noastră cum privim jocurile. Mie însă, acest studiu tot incomplet mi se pare. E vorba doar de rezultatele şcolare. Aş fi curios, de exemplu, cum privesc acei oameni lumea din jur, după ce au jucat un RPG sau un adventure. Aş fi curios de nivelul culturii lor generale după ce au jucat un **Broken Sword** sau un **Atlantis**. Aş vrea să ştiu cum mai stau la capitolul abilităţilor de combinare. Este clar că ce-i mult nu-i puţin şi strică. Este clar că trebuie găsit un echilibru între diferitele activităţi întreprinse, astfel încât să se combine armonios învăţătura cu jocurile. Dar astea deja depind de om şi nu de jocuri! Fiecare decide singur cât timp petrece în faţa monitorului, şi cum petrece acel timp. Aici e vorba de răspunderea individuală a fiecăruia faţă de viaţa sa!

Reportaj

Finala WCG 2005 de la Constanţa



În umbra Delfinariului, între restaurante cu specific oriental şi cu miros de hamsii prăjite în aer, anul acesta a avut loc la Constanţa finala naţională a concursului care decide cine reprezintă ţara noastră la campionatul World Cyber Games, organizat la Singapore. Atmosfera a fost incendiară, cum era de aşteptat, la cel mai cunoscut şi respectat club al ţării (Forte Games) prezentându-se cei mai bun jucători de **Counter-Strike** din România. Chiar dacă spiritul competiţional a degenerat de câteva ori într-un concurs de blesteme şi pocnit de mese, respectiv monitoare, putem spune că, per ansamblu, evenimentul a fost organizat în mod excepţional. În afară de încăpătorul club de net care găzduia 86 de calculatoare performante (mai mult decât suficiente pentru rularea în condiţii optime a jocului vedetă), organizatorii au închiriat şi un restaurant din apropiere, unde spectatorii puteau să urmărească în direct evenimentele concursului. Monitoarele pe care s-a desfăşurat competiţia au fost oferite de sponsorul principal al evenimentului, Samsung. Atât condiţiile de desfăşurare, cât şi locaţia a fost alese cu îndemânare, jucătorii neavând de ce să se plângă. Printre ceilalţi sponsori trebuie amintită şi firma Kingston care, împreună cu partenerii săi (Gigabyte, AMD), a oferit ca premiu un PC high-end celui mai bun jucător al competiţiei. Acesta a fost desemnat prin votul participanţilor, şi s-a dovedit a fi membrul uneia dintre cele două echipe finaliste: Sedan, de la EQ. Pe parcursul celor trei zile, echipele s-au măsurat între ele, majoritatea jucătorilor prezentându-se cu tastatura şi mouse-ul propriu (aşa cum îi şade bine unui jucător profesionist). Până la urmă, finala şi titlul de campion au fost disputate de două echipe EQ, echipa locală, şi TeG, echipă din Bucureşti. După nişte meciuri deosebit de tensionate şi de strânse, câştigătoare a ieşit echipa TeG (compusă din Darky, Skiddo, Creature şi Perry). Finalele competiţiei internaţionale vor avea loc pe 16-20 noiembrie în Singapore. Să ţinem pumnii echipei noastre!

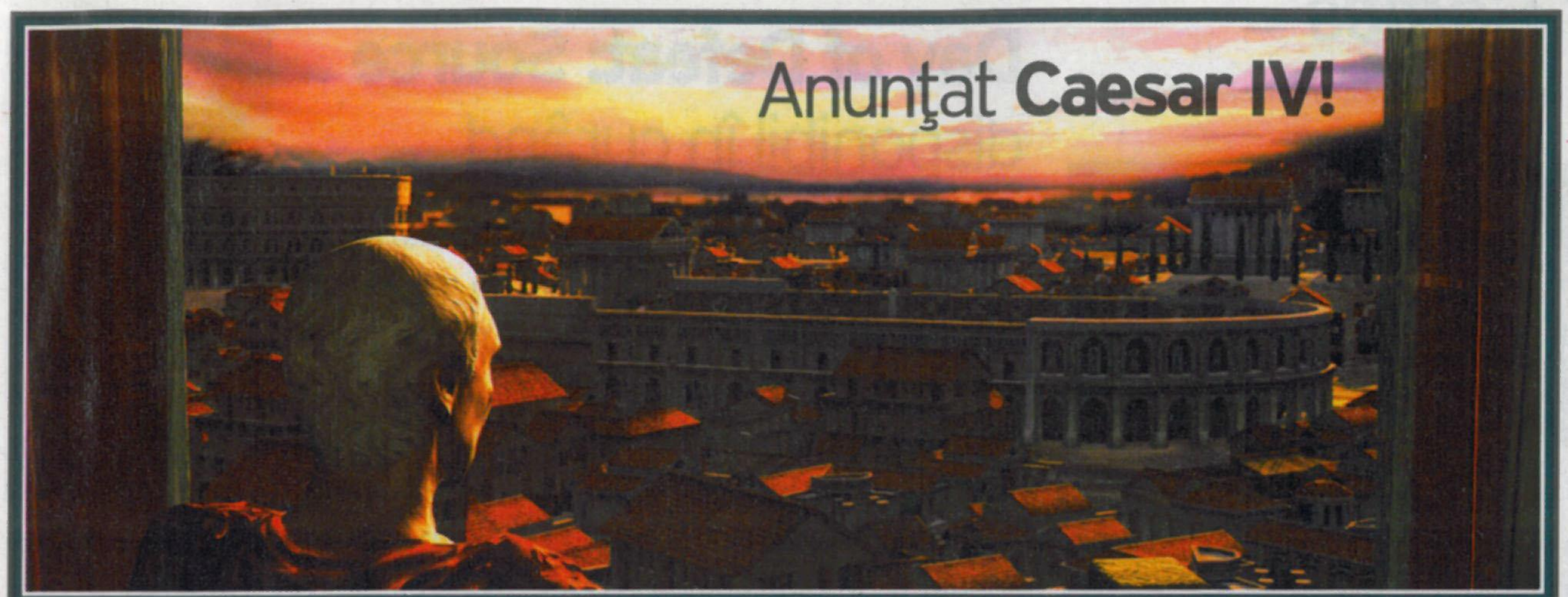
MOUNTAIN JEW
jacint@pcgames.ro







Anunţat Caesar IV!



Celebra serie **Caesar** îşi va sărbători întoarcerea triumfală pe PC anul viitor, după şapte ani de peregrinări, graţie Vivendi Universal şi Tilted Mill (**Children's of the Nile: Immortal Cities**). Urmaşul genialului City-builder ne va propune încă o dată să punem pe picioare şi să guvernăm un oraş în Roma antică. Obiectivul campaniei single-player va fi să devenim noul Cezar şi să controlăm numeroase provincii (Scitia, Spania, Bretania, Germania, Dacia (yeee!), Grecia etc.) de-a lungul unei puzderii de scenarii. Principala inovaţie constă în latura vizuală a jocului, care apare acum full 3D. Ne vom lăfăi în vreo sută de tipuri de clădiri, vom extrage 30 de resurse şi vom privi defilând 75 de tipuri de personaje, toate acestea timp de circa 100 de ore de joc! Ca durată, imi aminteşte de **Caesar III**: goodie!



Apariţia jocului este prevăzută pentru trimestrul al treilea al anului 2006. Aşa că, până la încropirea unui preview decent, delectaţi-vă cu imaginile de mai jos.

http://www.caesariv.com/uk/

Civilization IV în imagini

O dată cu publicarea câtorva imagini noi din **Civ IV**, producătorii au ţinut neapărat să discute despre unul dintre aspectele titlului, experienţa unităţilor şi bonusurile pe care le implică. Contrar lui **Civ III**, în care o unitate veteran câştiga un punct de viaţă şi o creştere subtilă a statisticilor sale de luptă, acest nou episod ne va da posibilitatea să alegem tipul de bonus la care râvnim pentru o trupă suficient de experimentată. În total, vor apărea 20 (între care unele vor putea fi dobândite de mai multe ori) şi vor fi destinate unităţilor terestre şi navale; poate fi vorba despre îmbunătăţiri ale caracteristicilor de luptă, de bonusuri specifice asediilor oraşelor sau contra arcaşilor şi călăreţilor... Jocul celor de la Firaxis ar trebui să apară în octombrie 2005. Ne lămurim noi atunci.





VALVe şi Microsoft îşi fac bezele

VALVe şi Microsoft s-au lansat într-un voluptos dans nupţial promoţional, izvorât din imaginaţia debordantă a agenţiilor lor de presă. VALVe jură pe tot ce are mai scump că viitoarea ediţie a Visual Studio ++ prea se potriveşte pentru crearea de mod-uri de **Half-Life 2** şi că viitorul SDK va fi compatibil cu aceasta. VALVe vorbeşte de bine noul site Microsoft, Coding4Fun, al cărui obiectiv este acela de a urmări producătorii încă din perioada în care aceştia sunt în leagăn şi de a-i hrăni cu Visual Studio încă de la primii paşi. Interesant cum de VALVe nu agită prea mult apele în ceea ce priveşte secţiunea **Half-Life 2** a site-ului lui Microsoft. Oricum, dacă toate acestea pot ajuta amatorii să se lanseze în crearea de mod-uri, este foarte bine.

http://msdn.microsoft.com/coding4fun/half-life/default.aspx

Add-on pentru S.W.A.T. 4

Apărut de câteva luni, **S.W.A.T. 4** va primi în scurt timp un add-on, pe care o să-l numim **S.W.A.T. 4 Extension** (din lipsă de certificat de botez de la producător). Dezvoltarea acestuia este consemnată în ediţia pe septembrie a revistei americane Computer Gaming World. Vivendi a profitat de ocazie pentru a confirma vlăstarul pe forum, fără să dea însă detalii despre conţinutul acestuia. Ştim că acest add-on se află în cuşca studiourilor australiene Irrational Games (să nu uităm că **S.W.A.T. 4** a fost dezvoltat în studiourile americane ale producătorului, situate la Boston) şi că apariţia sa este fixată pentru luna februarie 2006 în Statele Unite.

http://forums.vugames.com/thread.jspa?threadID=3716&start=0&tstart=0

Trei pachete noi de la Vivendi

Ho, ho, ho, se apropie Crăciunul şi Vivendi nu stă deloc cu mâinile în sân. Ho, ho, ho! Colosul pregăteşte trei pacheţele la preţ de România: primul, botezat Pack Blizzard Gift Set 2005 va apărea pe 4 noiembrie şi va conţine **Diablo II** împreună cu extension-ul său, **Starcraft**, tot dimpreună cu add-on-ul său şi **Warcraft III: Reign of Chaos** (ăsta-i singur singurel), toate la preţul de 35 euro. Cel de-al doilea pachet, pe nume Pack Science Fiction va apărea în 28 octombrie şi va cuprinde **Homeworld 2**, **Ground Control**, împreună cu extension-ul său şi **Ground Control 2: Operation Exodus**, toate la preţul de 30 euro. În fine, ultimul pacheţel va apărea pe 21 octombrie şi se va orienta către jocurile de strategie, urmând să conţină **Empire Earth**, împreună cu add-on-ul, **The Lord of the Rings: War of the Ring**, **Ground Control 2** (iar?) şi **Homeworld 2** (iar??), la preţul de 35 euro.

Topul cititorilor PC-Games

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1

BATTLEFIELD 2
(Digital Ilusion/EA)
PENTRU A NU RĂMÂNE în urmă cu ce e la modă, fratele Ciprian a luat de curând lecţii de pilotaj. Şi de paraşutism, pentru orice eventualitate.

2



WORLD OF WARCRAFT
(Blizzard/Vivendi)
CUM O INVAZIE DE ORCI este cel mai bun motiv pentru a ne ascuţi săbiile, Jacint a luat paloşul său de paladin şi a cizelat niţel meciele inamicilor.

3

GUILD WARS
(ArenaNet/TNT Games)
DEOARECE O GHILDĂ ESTE ultimul lucru de care are acum nevoie, Paul a decis să ia lumea la picior singur, în căutare de elementaliste.



4



WORMS 4 MAYHEM
(Team 17/Codemasters)
DE CÂND ERA MIC COPIL, Şerban s-a întrebat mereu din ce categorie a faunei fac parte viermii. Modul prin care a aflat, nu vreţi să îl ştiţi...

5

BLOODRAYNE 2
(Terminal Reality/Majestico)
VAMPIRII ĂŞTIA SUNT DE O nesimţire crasă. Toată noaptea ştiu doar să sugă sângele... Mai schimbaţi acadeaua, fraţilor!



6



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
(Ubisoft/Ubisoft)
CE SE AUDE ÎN COLŢUL camerei? E o muscă? E o rachetă? E un hipopotam? Ah, nu, e doar fratele Jacint trăgând un pui de somn după o noapte lungă...

7

GTA SAN ANDREAS
(Rockstar/Take Two)
CU ATÂTA CULOARE EXOTICĂ în jurul său, nu e de mirare că fratele Pavel şi-a luat frumos tălpăşiţa spre primul restaurant chinezesc din oraş.



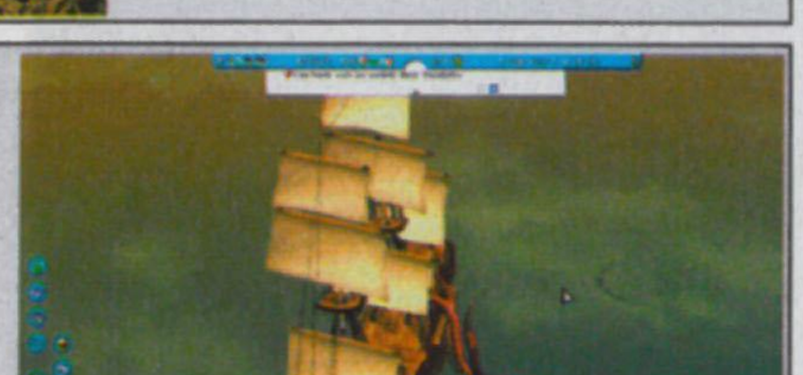
8



SACRED: UNDERWORLD
(Ascaron/Ascaron)
UNDEVA, ÎNTR-UN LĂCAŞ sacru, părintele Cipri şi-a provocat Porcuşorul de Guineea la o partidă de Mini-Golf online.

9

ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!
(Frontier Developement/Atari)
HUŢA HUŢA cu Iaşi-Timişoara, acest Montaigne-Russe al României, acest standard de curăţenie, politeţe şi promptitudine...



10



AREA 51
(Midway/Midway)
DUPĂ CE OMUL A AJUNS PE LUNĂ, decupajele de carton au ajuns în Area 51. Dacă sunteţi atenţi, le veţi găsi...

Day of Defeat: Source disponibil în curând



La aproape un an de la apariţia lui **Half-Life 2**, VALVe a anunţat via Steam iminenta apariţie a lui **Day of Defeat: Source**. Acest mod care a fost ridicat la rang de joc oficial ar trebui să debarce în cursul acestei luni, fără să aibă o dată exactă de apariţie. Ştim că fişierele vor fi disponibile după chipul şi asemănarea părintelui **Half-Life 2** şi se vor putea descărca la o săptămână înainte de a putea fi activate, ca să nu pierdem nici măcar o secundă preţioasă de joc. Titlul va fi prezent şi în cutia ediţiei standalone a **Counter-Strike: Source** care va fi pusă în vânzare în scurt timp, cel puţin în SUA.

C&C îşi sărbătoreşte cei 10 anişori prin muzică

Ca să celebreze cât mai demn aniversarea primului **Command & Conquer**, compozitorul muzicilor jocului Frank Klepaki a avut excelenta idee de a publica online una dintre piesele care nu au pătruns în joc, intitulată Die şi considerată prea violentă pentru acea perioadă.

Dacă doriţi să o ascultaţi, intraţi pe site-ul autorului, **www.frankklepacki.com**, la secţiunea Songs of the Month.

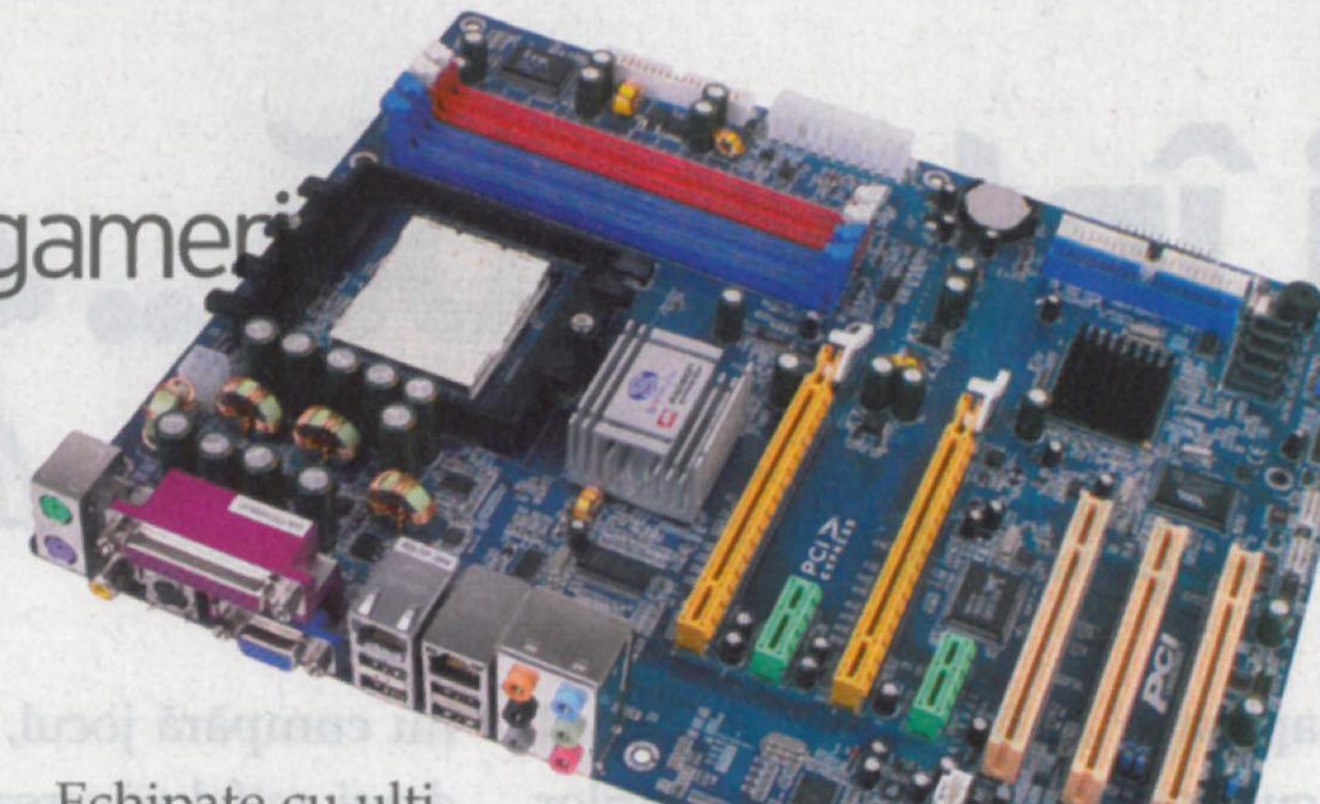
AoE III: în curând un demo!

Dave Pottinger, Lead Programmer al **Age of Empires III**, indică grijuliu pe forumurile Age of Empires III Heaven că demo-ul titlului este deja gata. Din păcate, încă nu a fost anunţată o dată de apariţie pentru acesta, dar conţinutul său este bine fixat. Demo-ul va fi unul singleplayer, va conţine două scenarii, tot atâtea civilizaţii şi încă vreo două hărţi. Fapt destul de neobişnuit, nl se anunţă şi dimensiunile acestuia: pregătiţi-vă să descărcaţi circa 375 MB. Amintesc că apariţia lui **Age of Empires III** este aşteptată pentru 25 octombrie 2005 în Statele Unite şi 4 noiembrie în Europa.

http://aoe3.heavengames.com/



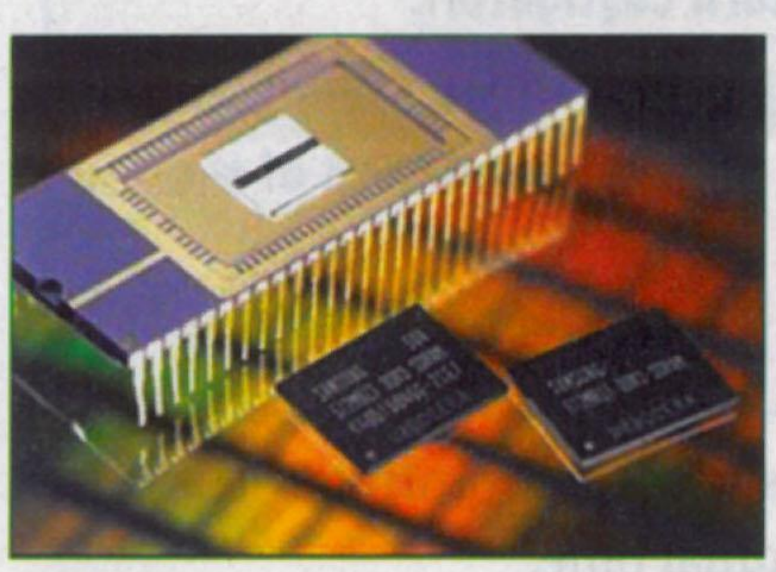
Sapphire
Noi plăci de bază pentru gameri



Sapphire Technology Ltd. pregăteşte lansarea unei noi game de plăci de bază high-end destinate în primul rând gamerilor şi adepţilor de tuning. Pentru a obţine maximum de performanţă de la sistemele AMD Athlon 64 sau FX, noile plăci vor folosi ultimele soluţii în domeniul hardware. Comunicatul emis de cei de la Sapphire se laudă cu o flexibilitate maximă în optimizarea performanţei, prin alegerea atentă a atributelor plăcilor de bază PURE – dezvoltate pentru adepţii PURE Performance. Construite folosind componente de calitate superioară pentru a asigura stabilitate, aceste plăci vor oferi suport pentru soluţii hardware high-end cum ar fi suport Dual VPU şi tuning-ul BIOS-ului. Echipate cu ultimele chipset-uri ATI Express-200, aceste plăci vor suporta şi ultimele procesoare AMD pe socket 939 şi până la 4 GB de memorie DDR 400 (care să exploateze bineînţeles avantajele tehnologiei Dual Channel). Placa va avea integrată şi două port-uri PCI Express, dar şi conectori LAN, Firewire, porturi USB 2.0, precum şi placă de sunet multi channel on-board.

Memorii DDR3

Elpida Memory Inc. a terminat dezvoltarea primului chip de memorie DDR3. În prezent, majoritatea computerelor folosesc memorie DDR care rulează la 400 MHz. Memoria DDR2 devine şi ea populară şi poate fi folosită la viteze între 400 şi 800 de MHz (cea mai rapidă versiune încă nu este prea răspândită). Chip-ul DDR3 de la Elpida rulează la nu mai puţin de 1,3 GHz. Noul chip aduce şi o altă îmbunătăţire: consum de putere redus. Funcţionează cu o sursă de alimentare de 1,5V, spre deosebire de cei 1,8V ai DDR2. Diferenţa poate părea mică, dar ea se poate concretiza într-



o viaţă mai lunga a bateriei în dispozitivele portabile, deoarece chip-urile folosesc mai puţină putere şi nu se mai încing chiar atât de mult, nemaifiind nevoie de aşa de multă putere de răcire. Compania japoneză nu este însă prima care anunţă dezvoltarea unui chip DDR3. În cursul acestui an, Samsung Electronics Co. Ltd. a anunţat realizarea un chip de 512MB DDR3 care rulează la 1,06 GHz. Chip-ul Elpida DDR3, are şi el o capacitate de 512 MB, va fi disponibil începând cu 2006.

Logitech
O nouă gamă pentru gameri





Logitech a lansat linia de periferice numită G. Potrivit producătorului, noile mouse-uri şi tastaturi ridică standardele gaming-ului pe PC oferind o viteză uimitoare şi o gamă largă de opţiuni pentru personalizare. Gama nouă de rozătoare cuprinde modelele Logitech G7 Laser Cordless şi Logitech G. Ambii şoareci au o rezoluţie de 2000 dpi, care poate fi ajustată instantaneu până la 400 dpi. Noile mouse-uri sunt echipate, de asemenea, cu sistemul de iluminare şi urmărire Gaming Grade, un USB ce asigură viteza maximă la transfer şi un mecanism ce poate procesa până la 6.4 megapixeli de imagine pe secundă. De asemenea, noua gamă include şi tastatura Logitech G15. Acesta a fost creată pentru a oferi un grad sporit de programabilitate şi control. Prima tastatură din seria de periferice G, G15 încorporează un display LCD, 18 taste programabile şi software personalizabil, uşurând astfel programarea comenzilor. LCD-ul ajustabil, luminat din spate poate fi setat să afişeze informaţii vitale sau date despre alte aplicaţii, fără a întrerupe jocul.

FiT Distribution introduce NEC MultiSync 1770GX

FiT Distribution distribuitor oficial NEC Display anunţă introducerea modelului NEC MultiSync 1770GX, monitor LCD de 17 inch cu timp de răspuns de 8 ms şi performanţe de top, creat pentru jocuri video şi grafică pe calculator. NEC MultiSync LCD1770GX oferă o gamă largă de specificaţii de vârf înglobate în OptiClear DVM-technology, pornind de la timpul de răspuns de doar 8 ms. În plus, contrastul de 500:1, strălucirea de 420 cd/m² şi funcţiile DVM (Dynamic Visual Mode) garantează imagini de calitate şi culori strălucitoare. Rezoluţia optimă de 1280x1024 pixeli este dublată de un unghi de vizibilitate generos de 160°. În materie de ergonomie monitorul oferă înălţime ajustabilă şi unghi de reglare între -5° şi 30°, dar şi posibilitatea montării pe perete sau orice alt suport disponibil. Dotările MultiSync LCD1770GX includ hub USB 2.0, conector VGA şi digital DVI-D.

Primul DVD Recorder Hitachi de un terabyte

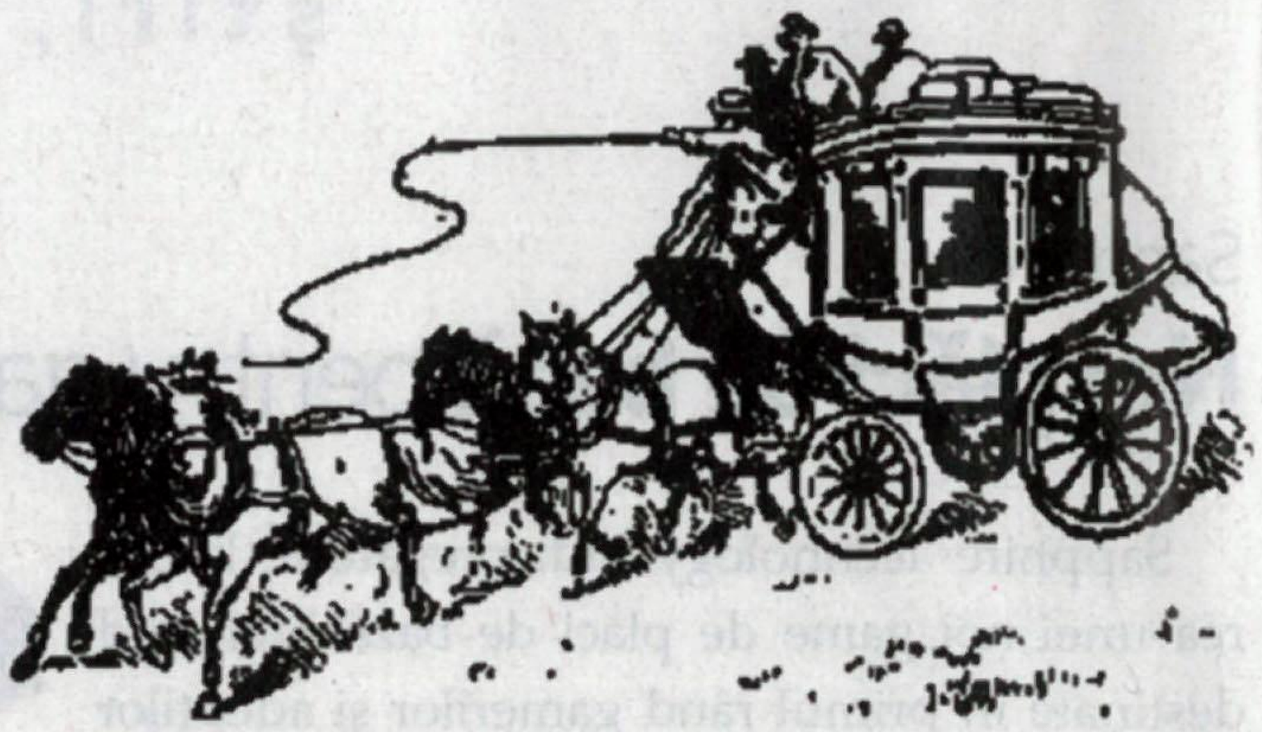
Producătorul japonez de echipamente electronice Hitachi Ltd. a prezentat primul hard disk drive/DVD recorder din lume cu o capacitate de stocare de un terabyte, suficient pentru a înregistra aproximativ 128 de ore de transmisie TV digitală high definition.

Hitachi speră că noua linie de produse, care include şi modele cu o capacitate de stocare de 160, 250 şi 500 GB, îi vor spori cota de piaţă şi vor spori veniturile diviziei sale care se ocupă de DVD recordere. În plus, firma japoneză a precizat că noile modele vor fi primele de pe piaţă care vor putea înregistra simultan două programe TV de înaltă definiţie.

Merom, Conroe şi Woodcrest

Intel a anunţat că a produs trei noi microprocesoare bazate pe o nouă tehnologie care promite performanţe sporite şi un consum de energie mai redus. Aşteptate pe piaţă din a doua jumătate a anului viitor, noile procesoare sunt bazate parţial pe design-ul chip-ului Pentium M, componenta centrală a tehnologiei Centrino destinată notebook-urilor, dar şi pe actuala arhitectură Netburst. În cadrul conferinţei de presă, au fost demonstrate şi performanţele unor desktop-uri, notebook-uri şi servere echipate cu noile procesoare, denumite Merom, Conroe şi Woodcrest. Asemeni actualelor chip-uri Pentium D, viitoarele trei procesoare vor fi de tip dual-core.

Cititorii întreabă...



... cine(va) le răspunde?!

Dragii mei redactori,

Încă de la început vă comunic faptul că nu sunt un fan al revistei voastre, după cum nu sunt un fan nici al celeilalte reviste care tratează subiectul jocurilor pe calculator (sau pe console, mă rog). Cu toate acestea, vă citesc regulat din mai multe motive care mie mi se par cum nu se poate mai clare. Unul dintre ele ar fi, cu siguranţă, stilul delicat şi cizelat cu care trataţi mai toate articolele, din care se vede, părerea mea, că publicul vostru ţintă nu este neapărat o categorie socială cu intelectualitate limitată. Am înţeles că, momentan, tendinţele de piaţă atacă puternic tiraje cât mai mari (mă gândesc că, în lipsa unei calităţi cât de cât rezonabile, multe reviste din ţară măcar cu tirajul se mândresc), iar asta implică de cele mai multe ori, o... trecere spre un stil ceva mai abordabil de către mase. Ei bine, am bucuria să văd că la voi, aşa ceva nu s-a întâmplat. Încă. Umorul subtil (şi uneori extrem de... negru) este păstrat în proporţie de 90-100% (cu foarte mici fluctuaţii uneori, dar cred că asta ţine şi de buna sau proasta dispoziţie a celui care scrie), stilurile sunt fluente şi mai elevate decât cele clasice, folosite pentru a nu reda decât informaţie (mă refer la stilul de redactor de ziar, fără pic de esenţă, fără pic de formă), iar buna dispoziţie pare a fi omniprezentă în articole. Chiar şi în cele extrem de critice. O fi de la bere... Oricum, atât am avut să vă spun şi vă recomand ca, pe viitor, să păstraţi aceeaşi direcţie constantă pe care v-aţi setat deja. Tirajele ţin de un marketing bun, nu de stilul celor care fac revista....

Cu stimă şi respect, Leonard

Dragă Leonard

Trebuie să recunosc că scrisoarea ta mă surprinde, dar într-un mod totalmente plăcut. Sunt aproape în întregime de acord cu tine; şi eu sunt fanul jocurilor pe calculator şi nu al revistelor de specialitate. Publicul nostru ţintă din câte intuieşti şi tu este definit de stilul de abordare a subiectelor şi nu doar de stilul de scriere a articolelor. Noi încercăm, într-un fel, să păstrăm jocul ca pe o disciplină arcană, dorind, în majoritatea timpului, să vedem dincolo de păienjenişul de idei fade şi de trucuri de marketing. Nu considerăm pe oricine gamer şi nu credem că trebuie înghiţită părerea unora care joacă pentru prima dată în viaţa lor un FPS sau un shooter. Într-un fel, jocurile recente dau naştere oamenilor recenţi. Atitudinea critică este prezentă şi cred că va fi din ce în ce mai mult, deoarece gaming-ul s-a transformat într-o industrie veritabilă. Nu mai apare film fără să apară imediat şi adaptarea lui videoludică. Nu mai contează că acesta este mediocru şi că nu respectă jucătorul, important e că producătorii şi-au umplut din nou buzunarele. Încetul cu încetul publisherii se transformă în păstori, iar jucătorii în oi cu care se poate face orice. Problema e că unii nu-şi dau seama de această situaţie, iar alţii acceptă tacit. Noi am pus pe primul loc jucătorul... cel care cumpără jocul şi prin asta contribuie la menţinerea în domeniu a firmei producătoare; sau, dimpotrivă, nu cumpără jocul, demonstrându-şi astfel părerea negativă. La fel stau lucrurile şi cu cititorii: noi nu le subapreciem nivelul de inteligenţă şi nu încercăm să-i tratăm ca pe nişe puştani de 12 ani. Îi considerăm parteneri egali, în încercarea noastră de a ridica ştacheta. Iar umorul? Cum am putea exista fără umor într-un domeniu în care accentul se pune pe distracţie. Totuşi, trebuie să facem diferenţa între un umor vulgar şi infantil şi un umor care să-ţi amintească, de exemplu, de vechile cabarete franceze. Sper că am reuşit să răspund la întrebările tale. Numai bine.

Cu ocazia organizării tragerii la sorţi a câştigătorilor concursurilor organizate de revista PC Games 4 Fun din lunile IUNIE şi IULIE 2005, s-au extras următorii câştigători:

Panculescu Dorin-Vasile, loc. Craiova, jud. Dolj - 1 joc EMPIRE EARTH
Jianu Georgeta Iulia, loc. Craiova, jud. Dolj - 2 seturi Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring
Ciobica Elena Dominique, loc. Paşcani, jud. Iaşi - 1 joc S.W.A.T. 4

Stimată redacţie,

*... întrebarea mea este simplă: DE CE WoW? Ce e toată harababura asta cu un joc care nu aduce nimic nou? OK, a fost legendarul **Warcraft**. L-am jucat cu toţii, neam bucurat mai mult sau mai puţin de el... şi toate acestea şi-au aflat o culme în **Warcraft 3**. Drăguţ, într-adevăr, dar, să fim serioşi... plictisitoooor (de la un punct încolo)!!! Apoi a venit mania DOTA... o altă chestie de duzină, jucată de toţi puştanii lipsiţi de ocupaţie, în cluburile de net. Minorii au lăsat la o parte până şi **Counter-Strike**-ul pentru a se afunda în „profunzimile" noii variante de **Warcraft**. Şi apoi a venit furtunos **World of Warcraft**, un joc care numai nu se mai termină, dar, la urma urmei, e aceeaşi chestie ca şi cele de până acum. Pe lângă grafica îmbunătăţită, încerc să înţeleg, fără nici o aluzie de răutate, ce anume atrage la jocul acesta, tras de coadă până la nesfârşit...*

A murit **Counter-Strike**-ul, trăiască **Counter-Strike**-ul! Dar lucrurile nu stau chiar aşa, **CS**-ul încă trăieşte şi înfloreşte. Fenomenul **WoW** este însă un fenomen al întregului gen, al întregii industrii. Fiecare MMORPG stârneşte o manie care durează mai mult sau mai puţin. Uită-te de exemplu la **MU Online**, **Lineage II**, **Everquest II** sau **Star Wars: Galaxies**. Care sunt cauzele succesului MMORPG-urilor? Răspunsul este simplu: ele îţi oferă o anumită cantitate de libertate care, în comparaţie cu jocul singleplayer, pentru unii pare imensă. În plus, majoritatea se prezintă cu un echilibru destul de bine găsit, între realism şi fantezie. **Warcraft** a fost întotdeauna un joc special. Sunt de acord cu tine în legătură cu **Warcraft III** sau **DOTA**. Dar trebuie să recunoaştem că jocurile Blizzard au avut tot timpul un farmec anume care ţintuia mase de jucători în faţa monitorului. Să ne gândim la **StarCraft** sau la **Diablo 2**. Acel "je ne sais quoi" este prezent înzecit în **World of Warcraft** care prinde în mreje (pentru mai mult sau mai puţin timp) orice jucător care s-a aventurează să-l încerce. Nu e neapărat grafica detaliată, colorată şi parcă din basme ruptă... E întregul univers pe care se bazează, un univers încăpător, care a fost proiectat să suporte elemente culturale care se bat cap în cap şi în idei trăsnite, fără să înceapă să scârţâie. Pentru mai multe deta-

lii te invit să-i scrii lui Paul, rogue-ul nostru cel de toate zilele din **WoW**. Baftă!

M-aş fi bucurat foarte mult de o nouă variantă de ***Worms****, dacă nu mi-ar fi lăsat, din start, un gust amar, o variantă mai veche... şi anume* ***Worms 3D****. Jocul mi se pare unul excepţional, haios şi interesant de jucat. Când am testat (cum spuneţi voi) acel* ***Worms 3D****, mă aşteptam la ceva la fel de simpatic, dar am găsit un joc ce mi se părea, la prima vedere, imposibil de jucat, nu numai din cauza bug-urilor, dar era pur şi simplu aiurea. Mă enerva că nu puteam roti camera ca lumea, dacă aveam stâncă în spate, nu puteam roti camera ca să văd în faţă... viermii nu îi localizam bine şi totul s-a terminat cu quit game şi nervi. Se prea poate să fi fost vorba de obişnuinţa cu* ***Worms Armageddon*** *sau* ***World Party****, dar de-atunci am refuzat să testez (îmi place ideea!) variante noi ale jocului. Până acum am auzit lucruri destul de bune despre* ***Worms: Mayhem****, pare mai jucabil decât alte variante 3D. Cu toate acestea, rămân la opinia că nimic nu bate* ***Worms Armageddon****, oricât de sofisticat ar fi din punct de vedere al graficii şi alte cele. Ar fi drăguţ, după părerea mea, să faceţi, la jocurile care au variante mai vechi, o paralelă cu acestea. Nyuuu* ***Worms***

Order

Se pare că, în lumea asta, mai există fani ai râmelor kamikaze. Da, sunt de acord, **Armageddon** şi **Worms World Party** sunt printre cele mai distractive jocuri pe care l-am jucat, fiind eminenţii seriei. Oricât de rău ne-ar părea nouă, fanilor, trecerea la 3D a fost inevitabilă. La fel de inevitabilă a fost şi stricarea controlului. Să ne bucurăm însă că producătorii învaţă din greşelile lor şi **Worms 4: Mayhem** are deja un control mult îmbunătăţit (chiar dacă este încă departe de ce ar trebui să fie). Acest ultim episod îţi oferă un mai bun control al camerei şi parcă şi controlul râmelor e mai lin. Dar la sărituri tot o dau în bară. Referitor la sugestia ta, pot să spun că aproape întotdeauna comparăm jocurile cu episoadele precedente, cu referinţele genului şi chiar şi cu concurenţii, dacă asemănările sunt prea bătătoare la ochi. **Worms**, din câte îmi amintesc de articol, a fost chiar destul de des pus în paralelă cu **Worms 3D**. Să sperăm că seria va deveni din ce în ce mai bună. Te mai aşteptăm.

redactie@pcgames.ro



TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 2CD	3 luni - 24,90 RON	6 luni - 49,70 RON	12 luni - 89,50 RON
ABONAMENT PC Games cu DVD	3 luni - 32,10 RON	6 luni - 64,20 RON	12 luni - 116,10 RON

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.
Preţul abonamentului în sumă de ______ l-am achitat cu mandat nr. ______
pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor.

Semnătura


Şi te-am rugat de atâtea ori să nu mai pui ceapă...

Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Pixie (Satu-Mare) - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Dragă Pixie, pentru imaginea haioasă îţi vom acorda numărul pe noiembrie/2005 al revistei noastre!

DESPRE TINE

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 noiembrie

Nume/Prenume: ____
Adresa: Localitatea ____ Jud. ____ Str. ____ Nr. ____
Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ____ Telefon/Mobil: ____ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail ____
Specificaţi numărul membrilor familiei: ____
Venit/lună ____ Studii ____

CHESTIONAR PC Games 4 Fun octombrie/2005

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) plăcut mai mult?
....

3. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) displăcut?
....

4. Ce sugestii ai?
....

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
....

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
....
....

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
....
....

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
....

9. Mă interesează următoarele componente:
....
....

CD

10. Ce sugestii ai?
....
....
....

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
....

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

15. Emisiunea TV preferată
....

16. Ce posturi de radio asculţi frecvent?
1. ....
2. ....
3. ....

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ....
2. ....
3. ....

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?
☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ....
2. ....
3. ....

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
....
....
....

23. Pasiunea mea este
....
....

24. Formaţia muzicală preferată / cântăreţul preferat
....
....
....

Nume/Prenume: ____
Adresa: Localitatea ____ Jud. ____ Str. ____ Nr. ____
Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ____
Telefon/Mobil: ____ Data/luna/anul naşterii: ____ / ____ / ____
E-mail: ____
Specificaţi numărul membrilor familiei: ____ Venit/lună
Studii ____


PGL®
PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE
PROFESSIONAL GAMETTITUDE®
Spre Singapore?
Doar câştigând.
rds.LINK
best computers
Kingston TECHNOLOGY
WCG
World Cyber Games 2005 Marea Finală - Singapore.
Numai cei buni dintre cei mai buni vor fi încoronați la Singapore.
Ești un învingător? Samsung te așteaptă la Singapore.
Unde: Suntec City, Singapore Când: 16-20 Noiembrie 2005.
Samsung partener oficial pentru World Cyber Games.
www.samsung.com
SAMSUNG

Producător: Gas Powered Games Publisher: THQ Gen: RTS Termen: 2006

Supreme



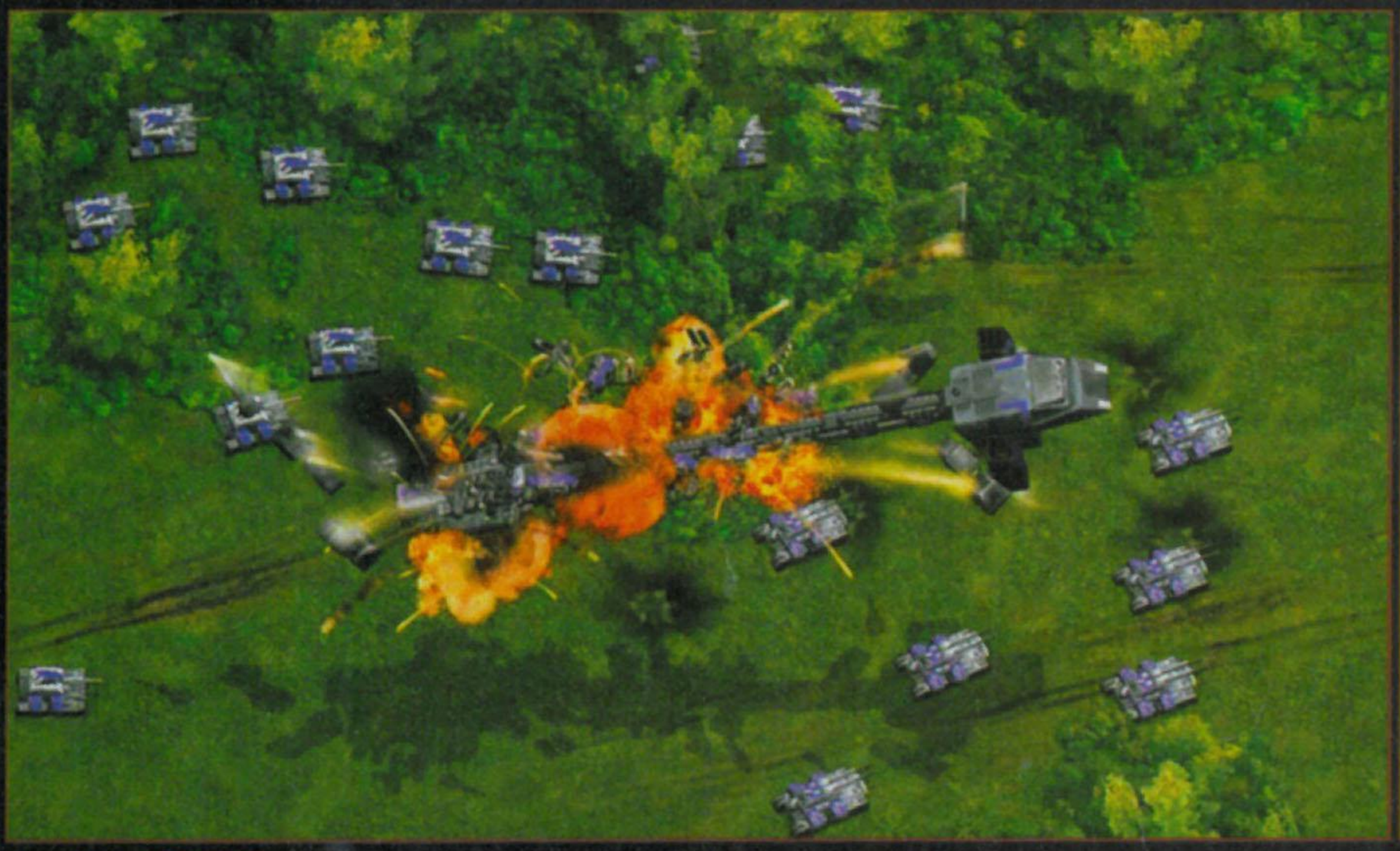


În anul 1997, Cavedog, o companie debutantă, lansează un joc de strategie produs de un game designer pe nume Chris Taylor, debutant și el. Apărut într-o perioadă în care piața RTS era dominată de tandemul Blizzard - Westwood cu seriile lor **Warcraft - C&C** și asaltată de nenumărate clone ale celor două, jocul cu pricina, **Total Annihilation**, a făcut furori datorită abordării sale nemaiîntâlnite până atunci. Prezentând pentru prima oară un amestec de unități 3D poligonale și teren 3D care afecta în mod realist lupta, având un gameplay foarte variat ca urmare a bătăliilor de mare amploare terestre, navale și aeriene, **TA** a fost imediat îmbrățișat de critici obținând note de peste 90 în mai toate review-urile vremii. Cu toate acestea, **TA** nu a avut un succes de piață extraordinar, oprindu-se cu puțin înaintea atingerii cifrei de 1 milion de exemplare vândute (cu mult sub cifra vânzărilor **Starcraft**-ului apărut la puțin timp după). Cele 2 expansion pack-uri *Core Contingency* și *Battle Tactics*, precum și politica Cavedog de a lansa o unitate nouă în fiecare săptămână (o altă premieră) a făcut ca popularitatea jocului să se mai prelungească. Abandonată însă de Taylor și sufocată de anvergura propriilor proiecte, **Amen: The Awakening**, **Elysium** și **Good and Evil**, toate trei la fel de ambițioase precum fusese și **TA** în momentul apariției sale, firma Cavedog se prăbușește în faliment, fiind în cele din urmă preluată, odată cu achiziționarea GT Interactive de către Infogrames (actualul Atari) care deține și astăzi drepturile intelectuale pentru **TA**.

După aproape 8 ani de la lansarea **TA**, Taylor pune capăt speculațiilor referitoare la o eventuală continuare și anunță următorul său proiect RTS: **Supreme Commander**, succesorul spiritual al lui **TA**, aflat în producție de aproximativ un an. De ce succesor spiritual și nu pur și simplu **TA2**? Pentru că Atari a refuzat să vândă drepturile pentru **TA**, ceea ce a întârziat revenirea lui Taylor în scena RTS, astfel că, în toamna lui 2003, cei de la Gas Powered Games au hotărât să pornească de la 0 și să construiască o nouă licență pentru proiectul lor.

Bunicule, spune-mi o poveste!

Unul din cele mai evidente minusuri ale lui **TA** a fost povestea. Deși nu doar scenariul face un joc bun, succesul notabil al altor strategii ca **Starcraft** sau **Warcraft** se datorează și poveștilor. De data aceasta, Taylor s-a concentrat mult mai serios asupra scenariului din spatele jocului care înfățișeazță apariția celor 3 rase din joc și evenimentele ce au dus la izbucnirea Războiului Infinit. Povestea începe în anul



AȘA PĂȚEȘTI când parchezi unde nu trebuie. Vin băieții și te ridică.



ĂIA MARI IS AI lui Carol Robert de Anjou. Aia mici is bolovanii de la Posada.

Commander

2018, odată cu încercarea oamenilor de a găsi o metodă rapidă de călătorie prin spațiu. Odată perfectată tehnologia, se începe colonizarea galaxiei și până în anul 2663 există deja 400 colonii. Un anumit dr. Brackman face niște experimente privind implantarea unor microprocesoare direct în creierul uman, rezultatul final fiind niște creiere cibernetice care funcționează precum cele umane.

Fiind din ce în ce mai persecutat de guvern, Brackman se refugiază pe o planetă secretă împreună cu simbioții săi. Între timp, este descoperită prima civilizație extraterestră, care este distrusă în cele din urmă de Comandantul expediției. Înainte de a îmbrățișa propria distrugere, pe care o prevăzuseră, extratereștrii își împărtășesc cunoștințele unei părți a echipajului venit de pe Pământ care încep reconstrucția civilizației Aeon. Jucătorului îi este prezentată viziunea fiecărei părți asupra conflictului, iar el trebuie să aleagă de partea cui va lupta în Războiul Infinit.

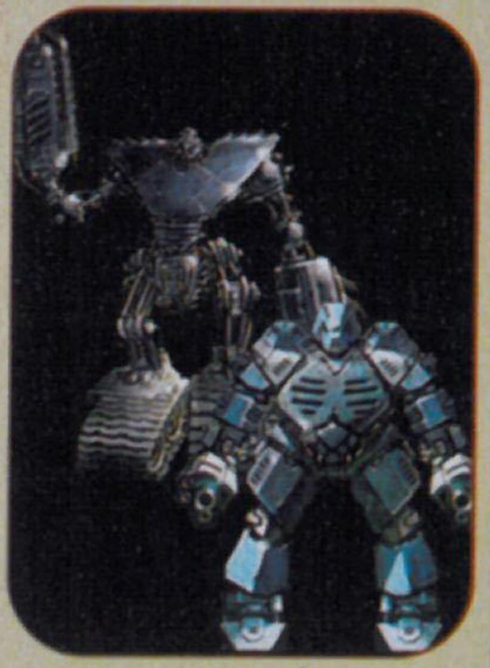
În intestinele gameplay-ului

Taylor nu folosește întâmplător sintagma "succesor spiritual". La fel ca în **TA**, terenul și unitățile sunt 3D, ceea ce permite un comportament realist al trupelor și o influență reală asupra conflictului din partea terenului. De asemenea, unitățile masive se vor mișca mult mai încet decât unitățile mai mici cu un blindaj ușor și nu vor putea aborda pantele mai abrupte. Când o unitate deschide focul asupra inamicului nu lovește instantaneu, ci traiectoria proiectilului este calculată ținând seama de legile fizicii. Taylor este un adversar înverșunat al filozofiei "rock / paper / scissors" sau al oricăror metode artificiale de balansare a unităților. **SC** ca și **TA** va simula efectiv un câmp de luptă. Sistemul de resurse va fi similar cu cel din **TA** și se va baza pe 2 resurse de energie și masă (echivalentul metalului) ce vor fi produse de anumite clădiri. Vor exista și câteva subtilități. De exemplu, 4-5 clădiri apropiate vor da un randament mai bun împreună, însă vor fi mai vulnerabile la atacul inamicului (explozia uneia le va afecta și pe celelalte). **TA** este un joc în care un instrument de bază al oricărei armate din zilele noastre, radarul, era folosit efectiv în luptă. Acest "război al informațiilor" va fi continuat în **SC** într-o manieră puțin diferită. Vor exista 2 tipuri de radare: activ și pasiv. Radarul activ funcționează precum radarul obișnuit și detectează orice unități non-stealth, dar își poate desconspira poziția. Radarul pasiv nu trimite unde pentru detectarea inamicului, ci "ascultă" undele trimise de radarele acestuia și le detectează în acest mod poziția. Astfel că în **SC** va trebui multă atenție la plasarea radarelor pentru că nu mai e chiar indicată plasarea unuia aproape de bază.

Lucrul prin care se evidențiază cel mai mult **SC** față de celelalte jocuri de strategie este anvergura. Fiecare unitate are o mărime bine determinată în comparație cu celelalte. Prin urmare, roboții umaniformi sunt mai mici și se mișcă repede printre tancuri. Tancurile cele mai grele se mișcă încetișor și apăsat pe pământ lăsând urme vizibile. Transportoarele aeriene pot transporta un grup de peste 10 roboți pe câmpul de luptă, având un loc pentru fiecare în parte, și sunt foarte mari pe lângă o unitate individuală. Similar,

COMMANDERS





După cum spune și titlul jocului, în **Supreme Commander** cea mai importantă unitate va fi Comandantul armatei de roboți. Modelele noilor comandanți (dreapta) sunt la fel de amenințătoare ca și cele ale precursorilor. Deși nu se știe cu exactitate care vor fi toate abilitățile acestor super-unități, este sigur că vor putea construi primele clădiri de extracție a resurselor, iar primele fabrici de unități vor fi echivalentul D-Gun-ului din **TA** care era cea mai puternică armă din joc, fiind capabilă să distrugă orice unitate dintr-o lovitură.

Și totuși, TA2?



Fiind cel mai mod-abil joc de strategie apărut, **TA** a reușit să țină aproape o comunitate ce a creat mereu elemente noi. Din cauza lipsei oricărui interes din partea Atari (povestea cu producătorul corean Phantagram fiind doar o ... poveste), un grup al comunității, Swedish Yankspankers (www.clan-sy.com) a adus **TA** mai aproape de tehnologia din prezent. Folosind modelele unităților din **TA** (adaptate la o perspectivă mobile) și dezvoltând un engine propriu, ei au adus mai multe îmbunătățiri unui joc apărut în '97. Printre altele, jucătorul poate chiar prelua controlul unei unități într-un mod first person. **TASpring** este jocul cel mai potrivit ce poate îndulci așteptarea până la apariția **SC**.



Acest proiect ambițios demostrează pasiunea ce se formează în cadrul comunității unui joc. Producătorii ar trebui să acorde mai multă atenție acestor oameni. Poate ar avea ceva de învățat.



OARE DE CE MEREU culorile roș-albastre sunt asociate cu violența?

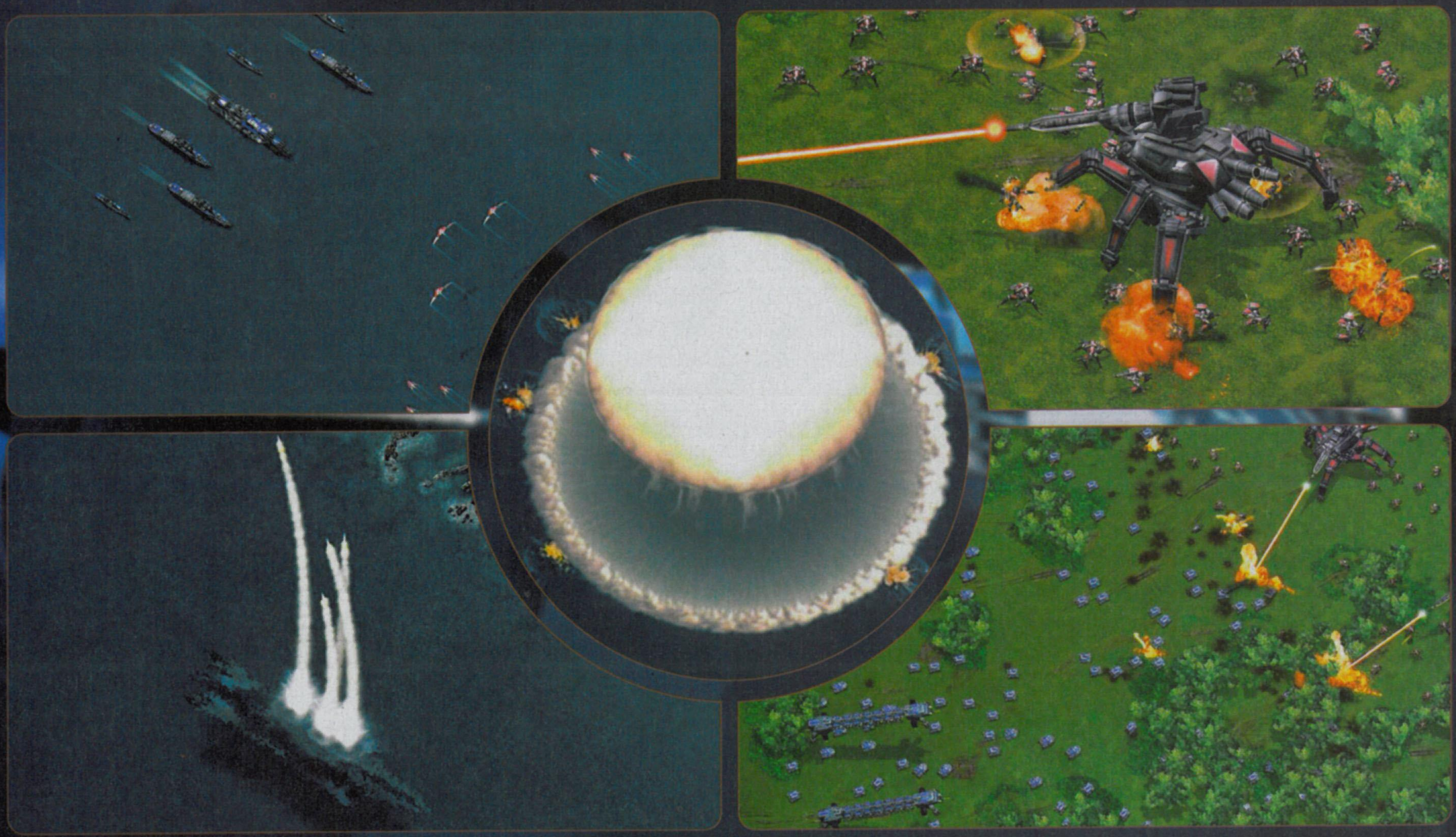
crucişătoarele navale sunt imense şi la un zoom normal nu încap pe un ecran, trebuind apelată funcţia de zoom-out. Această opţiune merge atât de departe încât până şi această navă masivă devine doar un punctulet pe hartă. Cum câmpul de bătălie este imens, nimic nu i-a împiedicat pe băieţii de la GPG să conceapă şi nişte super-unităţi de o putere devastatoare. Astfel, luptătorii cibernetici Cybrans pot construi o imensitate de păianjen care calcă efectiv în picioare unităţile mici şi nu este deloc deranjat de exploziile acestora. Arma sa principală este o rază laser ce distruge aproape instantaneu orice unitate inamică şi lasă urme vizibile pe sol. Fiecare din cele 3 tabere va avea la dispoziţie câteva astfel de unităţi. Iar dacă şi controlul unor asemenea unităţi vi se pare prea puţin, veţi putea mări perspectiva atât de mult încât veţi putea comanda flote întregi printr-un singur clic de mouse. SupCom oferă un război la scară planetară în care jucătorul se poate implica în orice bătălie doreşte. Doar este comandant suprem...

SC va oferi o gamă de unităţi foarte variată. Trupele terestre vor varia de la roboţi umaniformi destul de mici în comparaţie cu tancurile masive ce vor beneficia de o putere de foc imensă. Deşi puternice, trupele de uscat se vor mişca relativ încet, astfel că apare problema transportului în părţi îndepărtate ale hărţii. Cum, spre deosebire de alte jocuri, în **SC** hărţile sunt imense, un tanc nu va putea ajunge în 3 minute în colţul celălalt al hărţii. Dilema este rezolvată de transportoarele de trupe aeriene, navale sau submarine. **SC** va fi probabil prima strategie în care se va putea realmente simula debarcarea din Normandia, cu un iz mai metalic ce-i drept... Combatanţii vor beneficia de unităţi de artilerie care, deşi vor suferi la capitolul precizie, vor putea lovi în inamic de la distanţă mare cu o putere devastatoare. Şi opţiunile de apărare a bazei vor fi multiple, variind de la clasicele tunuri cu laser până la ziduri din care ies mici turele ce trag în inamic.

Apă, aer... foc de voie!

TA a fost primul joc de strategie în care aviaţia a jucat un rol determinant. **SC** va duce mai departe această tradiţie. Deşi acţiunea se petrece în viitor, luptele aeriene vor semăna cu cele din al doilea Război Mondial oferind un grad de spectaculozitate ridicat. Vor exista multiple clase de avioane: scout-uri, fighter-e, bombardiere, anti-fighter-e (pentru a câştiga supremaţia aeriană), gunship-uri. Dacă scout-urile vor fi extrem de ieftine şi vor avea viteză foarte mare, bombardierele avansate vor costa mult, vor avea o viteză mică şi vor fi vulnerabile împotriva antiaerienei şi avioanelor, dar vor face prăpăd odată ajunse în baza inamică. Fighter-ele vor fi probabil undeva la mijloc, cu un cost mediu, eficiente împotriva avioanelor, dar destul de ineficiente împotriva ţintelor terestre. Cea mai mare schimbare faţă de **TA** este aceea că vor avea muniţie şi rază de acţiune limitată. Aşadar, între 2 raiduri vor trebui să aterizeze pentru a se realimenta. Mobilitatea avioanelor este astfel strict limitată, ele putând să traverseze pur şi simplu întreaga hartă şi să devină, inevitabil, forţa superioară în joc provocând un dezechilibru evident. Fiecare facţiune va folosi trucuri specifice în lupta aeriană. Oamenii vor avea capacitatea de a păcăli inamicul semnalând detectări greşite pe radar, Cybrans se vor baza pe tehnologia stealth, iar Aeon va folosi dispozitive de invizibilitate ce vor păstra avioanele nevăzute până în momentul deschiderii focului.

Cele mai impresionante unităţi din joc vor fi, probabil, giganticele nave maritime. Acestea vor avea o putere de foc extrem de mare şi vor putea trage la mare distanţă în interiorul ţărmului. Ca şi în **TA**, costurile acestor nave vor fi ridicate. Totuşi, luptele navale nu se rezumă doar la aceste battleship-uri care vor fi extrem de vulnerabile împotriva submarinelor şi a lansatoarelor de torpile. Vor exista însă şi nave anti-submarin care să le protejeze. Navele antiaeriene, lansatoarele de rachete, portavioanele, anti-submarine şi



altele vor întregi portretul confruntării maritime. Asemănătoare radarelor de pe uscat vor fi sonarele. Vor exista şi nave cu abilităţi speciale care se vor putea scufunda aproape total în apă fiind mai greu de lovit de unităţi ce nu pot trage sub apă, dar vor deveni mult mai vulnerabile în faţa submarinelor; sau, se vor putea ridica şi plana pe distanţe mici scăpând de torpilele submarinelor, dar vor fi extrem de vulnerabile în faţa avioanelor. Şi pentru că am menţionat submarinele, va exista şi posibilitatea lansării rachetelor nucleare de pe un submarin special, nu doar dintr-o clădire terestră. Exploziile nucleare vor fi atât de devastatoare încât, pe lângă distrugerea la scară largă a unităţilor, vor lăsa cratere imense pe sol sau vor forma valuri tsunami pe apă.

Orgie vizuală

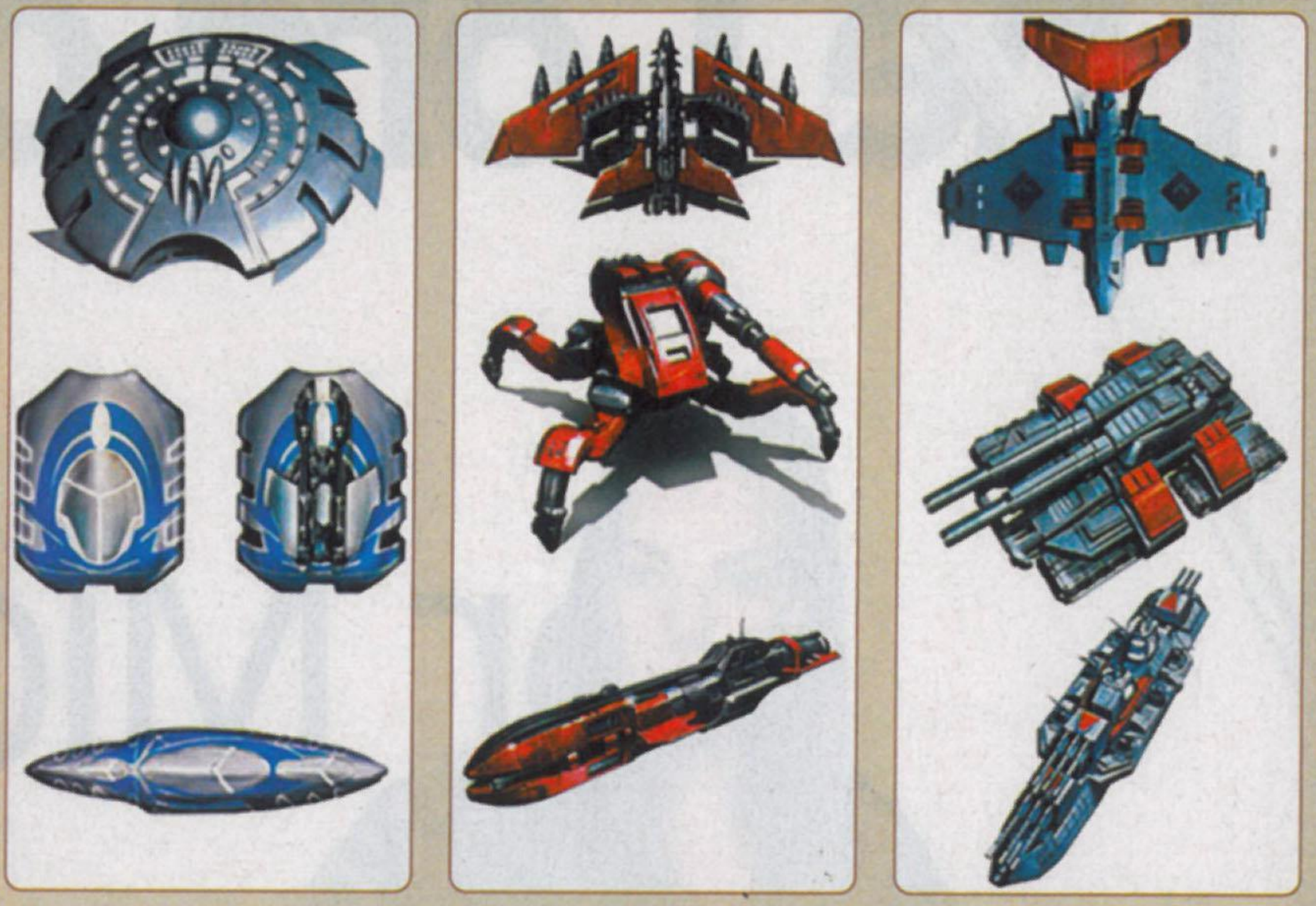
De un lucru putem fi absolut siguri încă de pe acum: grafica din **SC** va fi o încântare. Băieţii de la GPG şi-au respectat renumele cucerit cu primul **Dungeon Siege** şi au creat o lume 3D superbă. Dacă terenul arată foarte bine, adevăratele vedete sunt unităţile poligonale extrem de detaliate. Dacă grafica nu poate atrage decât cuvinte de laudă, cea mai grea întrebare care rămâne în acest moment este dacă jucătorul va putea într-adevăr să controleze toate elementele jocului. Interfaţa din **TA** a fost excelent gândită, permiţând un grad mare de control al unităţilor. Se pare că şi în **SC** gradul de automatizare va fi mare, putându-se ordona foarte simplu construcţia infinită a unor unităţi, patrularea bazei şi repararea unităţilor sau clădirilor, asistarea construcţiei etc. Dacă resursele ne permit, putem construi chiar un Base Commander care va prelua în întregime aceste sarcini asigurând automat perfecta funcţionare a bazei. Producătorii plănuiesc şi introducerea unor noi feature-uri care să facă controlul mai uşor decât ne putem închipui. Deşi se păstrează secretul asupra acestora, se ştie că jocul va folosi frecvenţa clicurilor pe o ţintă pentru a determina forţa atacului. Dacă în mod normal doar unităţile selectate atacă, dacă ordinul de atac este dat prin clicuri repetate, toate unităţile din zona respectivă vor ataca ţinta respectivă.

Despre multiplayer nu se ştiu prea multe (mai mult ca sigur vom putea juca în LAN şi pe Internet), decât că va exista şi un mod *Cooperative* de parcurgere a campaniei single. GPG va continua tradiţia Cavedog în ceea ce priveşte programul "One unit per week". Vor fi 3 campanii single, una pentru fiecare rasă, ce se vor desfăşura asemănător cu cele din **TA**, cu mai multe misiuni pe o planetă şi ulterior cu trecerea la o altă planetă, iar baza construită într-o misiune va exista şi în misiunea următoare. Astfel, se va elimina nevoia plictisitoare de a construi o bază de la 0 la începutul fiecărei misiuni.

Sperăm ca cerinţele de sistem să nu fie exagerate, deşi judecând după anvergura jocului, mulţi dintre noi vor avea nevoie de un upgrade serios. Apariţia lui **SC** este anunţată în cursul anului următor, până atunci producătorii având de pus la punct mai multe detalii. Cu toate acestea, jocul arată încă de pe acum impunător şi promite că va aduce genul RTS la un nivel nemaiîntâlnit până acum.

SOKAR

UNITĂŢI



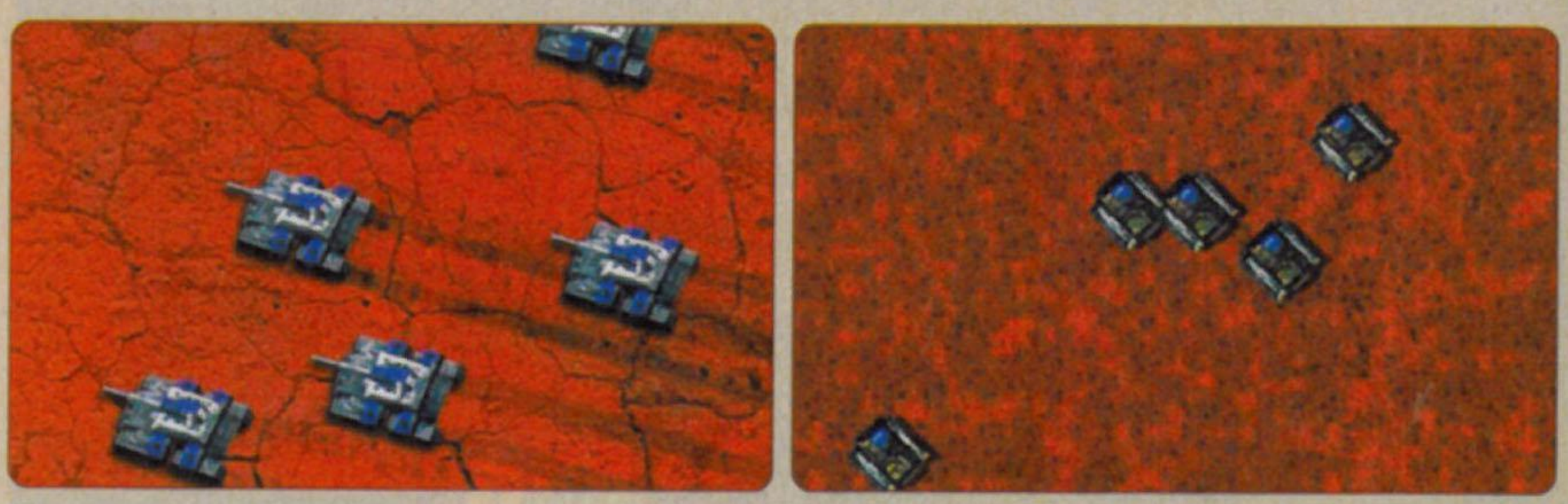
Filosofia complet diferită a celor 3 părţi combatante se poate observa şi din design-ul unităţilor. Dacă oamenii au un design clasic, inspirat puţin din WW2, trupele Cybrans sunt mai "colţuroase", unităţile terestre au mai mult de 2 picioare, iar cele aeriene profită de tehnologia stealth. Unităţile Aeon au un design mai subtil, cu suprafeţe rotunjite şi armele ascunse în interiorul corpurilor metalice.

GRAFICĂ

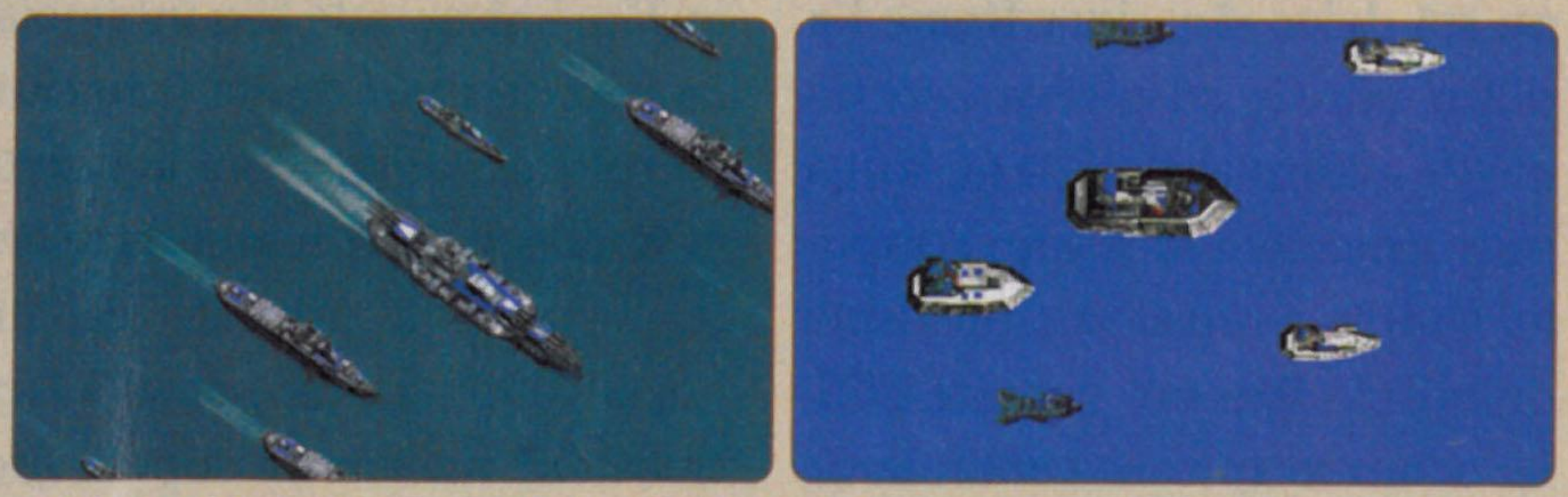
Opt ani înseamnă o perioadă foarte lungă în industria jocurilor. Dacă, de exemplu, în urmă cu 8 ani TA a fost unul din primele jocuri ce au venit pe 2 CD-uri, în prezent, avem jocuri pe 4-5 CD-uri şi apar şi primele versiuni pe DVD. Dar poate cele mai mari progrese s-au făcut (şi din raţiuni comerciale) în domeniul graficii, iar comparaţia acestor imagini este elocventă.



Tancurile amfibii sunt simplii pietoni în adâncuri, dar extrem de periculoase pe uscat.



Tancuri mărşăluind într-un peisaj "marţian" lăsând urmele trecerii lor pe sol.



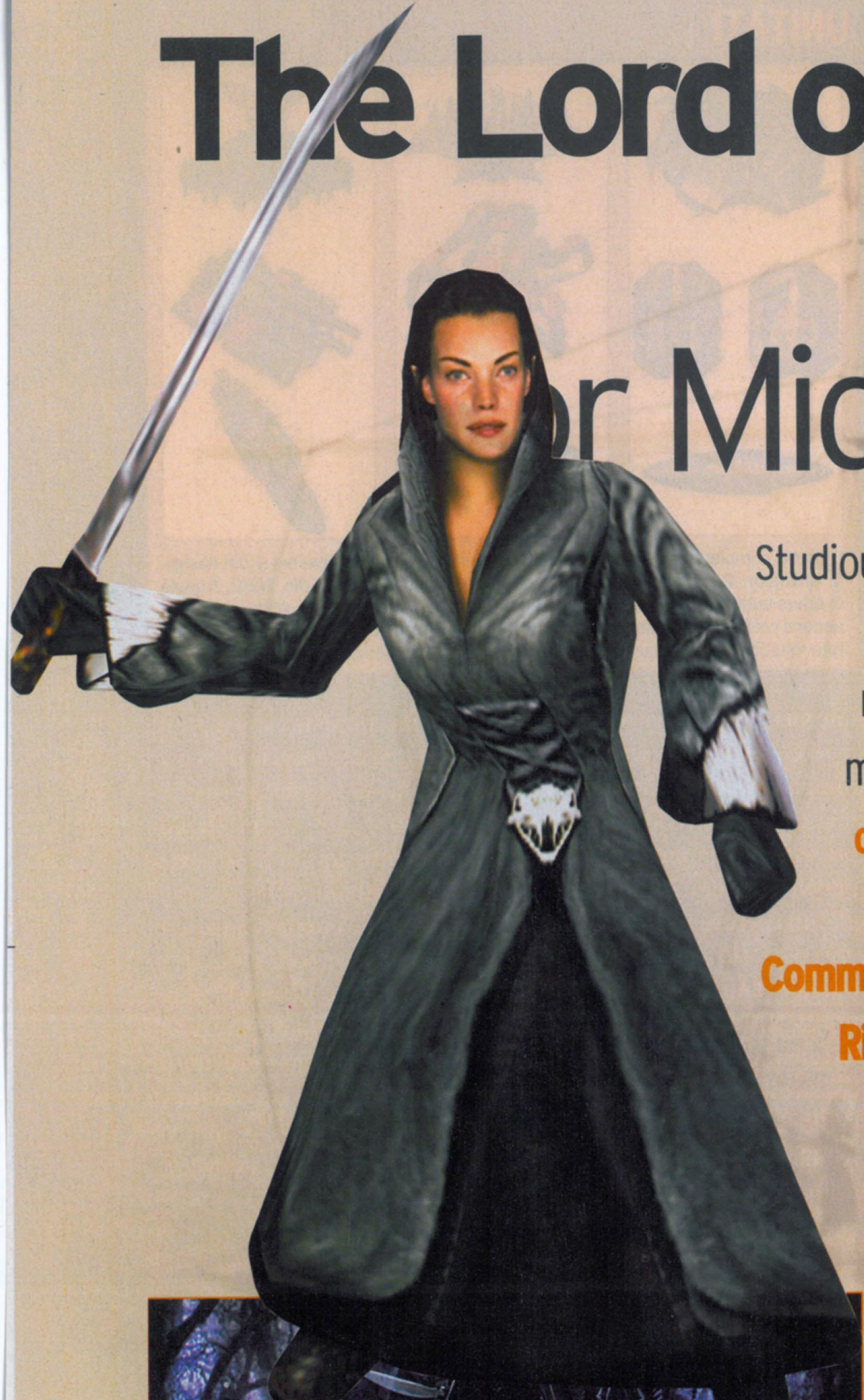
Flote maritime se îndreaptă spre ţărmul inamic.



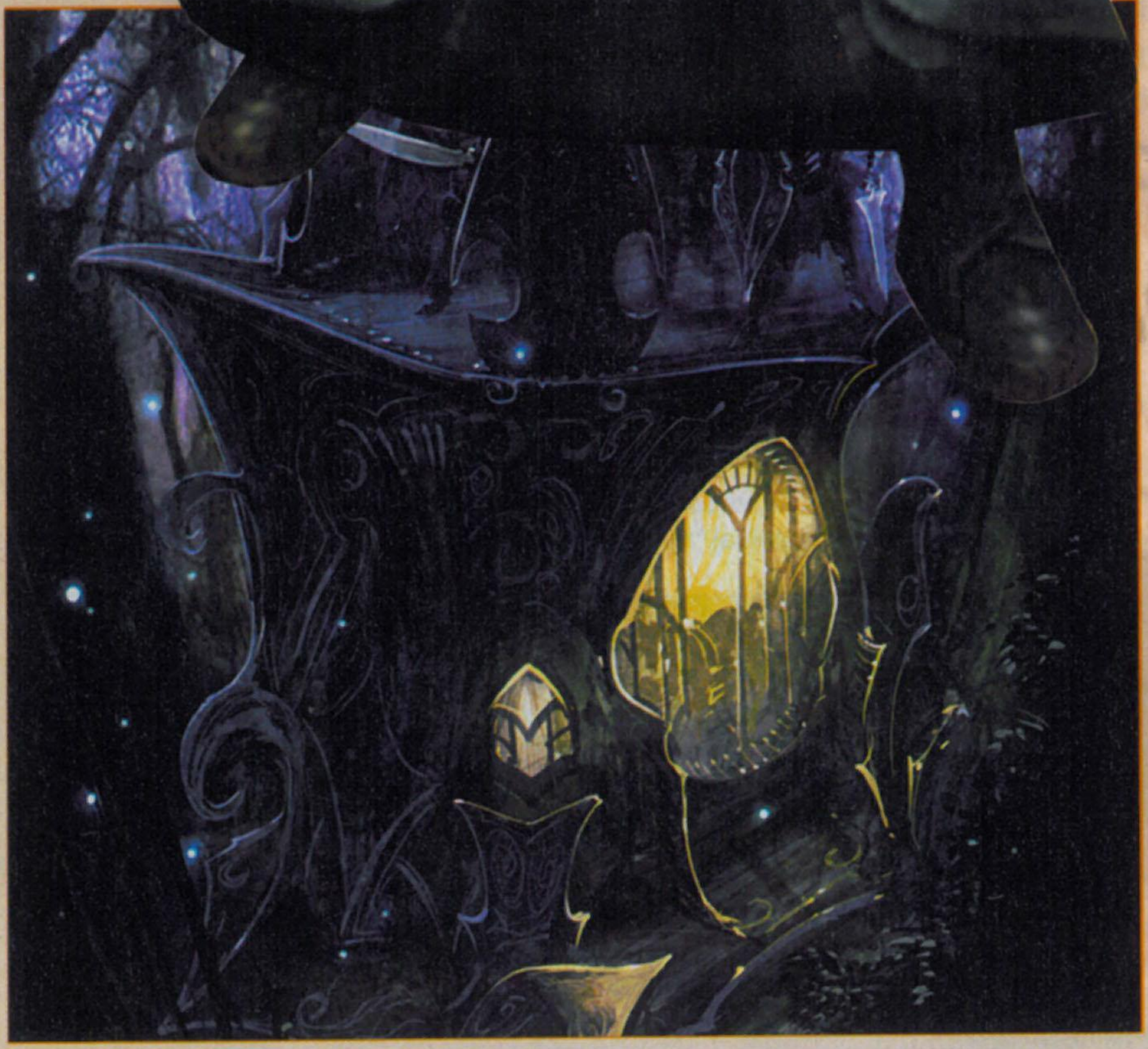
Dacă în **TA** un transportor aerian putea căra o singură unitate, în **SupCom** 14 roboţii pot fi duşi la destinaţie printr-un singur drum.

Producător: EA Games **Publisher:** Electronic Arts **Gen:** Strategie **Termen:** necunoscut

The Lord of the Rings
The Battle for Middle-Earth II



Studioul din Los Angeles al EA şi-a deschis porţile în ianuarie 2004 - începând cu acea dată, firma mamut a umplut până la refuz imensa clădire modernă cu cei mai buni oameni ai săi. **Echipa cu peste 300 de membri se ocupă în fiecare an de dezvoltarea noilor titluri din seriile Command & Conquer, Medal of Honor, Lord of the Rings şi James Bond.** Battle for Middle-Earth II este dezvoltat în cadrul echipei gigantice de foştii membrii ai echipei Westwood Pacific.



Deşi fanii înflăcăraţi ai maestrului Tolkien şi strategii genuini ai timpului real s-au întrecut în a face cu ou şi cu oţet prima partea a jocului, trebuie să recunoaştem că **The Batlle for Middle-Earth** a fost unul dintre cele mai mari succese comerciale ale anului trecut. Vorbesc, nu neapărat, de cifrele de vânzări (deşi nici acolo nu stă deloc rău, doar **Rome** l-a putut întrece cu câteva zeci de mii de exemplare), ci de faptul că prin atmosfera sa şi prin controlul simplu a reuşit să aducă sute de mii de fani noi genului RTS. Iar acum se apropie continuarea care, conform promisiunilor, va demonstra şi generalilor bătrâni cum se mănâncă un RTS hardcore!

Go East!

Inelul a fost distrus o dată cu Gollum, Aragorn şi Arwen au fericiţi până la adânci bătrâneţi, Frodo a plecat spre apus în compania elfilor (retrăgându-se în uitare cu celelalte trei inele rămase), Samwise Gamgee s-a întors în The Shire unde şi-a întemeiat familia de mult dorită (cauzând o explozie demografică în cadrul hobbiţilor) – cum s-ar putea continua această poveste cu un happy-ending dulce-amar? Producătorii nu vor să supere nici spiritul lui Tolkien, nici gorilele aflate în angajarea lui Tolkien



Enterprises şi nici masele de fani sensibili, astfel au ales singura cale posibilă. În loc să prezinte premisele sau urmările războiului, ei se rezumă la prezentarea campaniei desfăşurate în Estul îndepărtat. Chiar dacă pentru prima strigare sună cam nesăbuit, ideea acesta se potriveşte perfect în cursul evenimentelor: însuşi Tolkien aminteşte în notele celui de-al treilea volum că au existat lupte până şi în Est. Nu puteai să te gândeşti că elfii din pădurea Mirkwood l-au trimis doar pe super-sniper-ul lor Legolas, iar dwarfii din Est au fost reprezentaţi doar de guralivul Gimli în cel mai mare război din The Third Age. Probabil Sauron n-a bănuit că popoarele Estului îi vor lăsa baltă chiar în aşa măsură pe oameni, astfel că a trimis hoarde de orci, de goblini şi alte creaturi hidoase să-i convingă pe locuitorii acestor ţinuturi, fie ei elfi sau dwarfi, să nu se amestece în joaca celor mari.



Zece milioane de orci nu se pot înşela!

Deşi la războiul Inelului au participat doar două părţi (servitorii lui Sauron şi restul lumii), în primul joc, producătorii au reuşit să adune patru părţi combatante. Continuarea adaugă încă două părţi. În afară de Mordor şi Isengard, trupele trimise spre Est vor fi cea de-a treia facţiune de partea răului (aceste trupe se compun din goblini, trolli, păianjeni uriaşi, worg riders, giants şi multe altele). De partea binelui, de data aceasta, călăreţii din Rohan şi protectorii Gondorului luptă sub acelaşi stindard al oamenilor Vestului, celelalte două părţi fiind bineînţeles dwarfii şi elfii.

Deoarece foarte mulţi au criticat numărul redus al unităţilor din prima parte, producătorii au dublat pur şi simplu numărul acestora, la fel şi numărul eroilor. Printre noii eroi se numără regina elfă Galladriel, tipul care se auto-intitulează "Gura lui Suaron" (el a condus forţele întunericului în bătălia de pe câmpiile Pelennor), Gothmogg (mâna dreaptă a lordului nazgul doborât la Minas Tirith), cu regele dwarfilor Dain Deepaxe. Totuşi, cei mai importanţi actori ai noii povestiri rămân Arwen Undomiel, Glorfindel şi Haldir, respectiv Elrond şi Sharku. Printre noile unităţi combatante găsim şi nişte delicatese precum half-trolii, piraţii, rangerii dunadain, cavaleria uşoară a elfilor, trupele de asalt ale dwarfilor, călăreţii întunecaţi ai Mordorului, sălbaticii care servesc Isengard-ul ori călăreţii goblini şi ai lor credincioşi păianjeni uriaşi. Trebuiesc amintite şi noile unităţi navale, care permit extinderea bătăliilor şi pe apă. Chiar dacă unităţile nu adună experienţă, jucătorul va avea posibilitatea de a le dezvolta pe diferite niveluri. Înainte să încheiem acest capitol trebuie menţionată şi aderarea la noua modă pornită de **GTA**, preluată de **Need for Speed** şi apoi adoptată şi de **Worms**. Este vorba de posibilităţile de personalizare a eroului. Astfel, cei de la EA LA au inclus, în afară de cei 34 eroi autentici, şi un editor de eroi cu care să poţi să-ţi creezi alter-ego-ul visurilor



ASEDIUL CETĂŢILOR va avea un rol important în acest al doilea episod

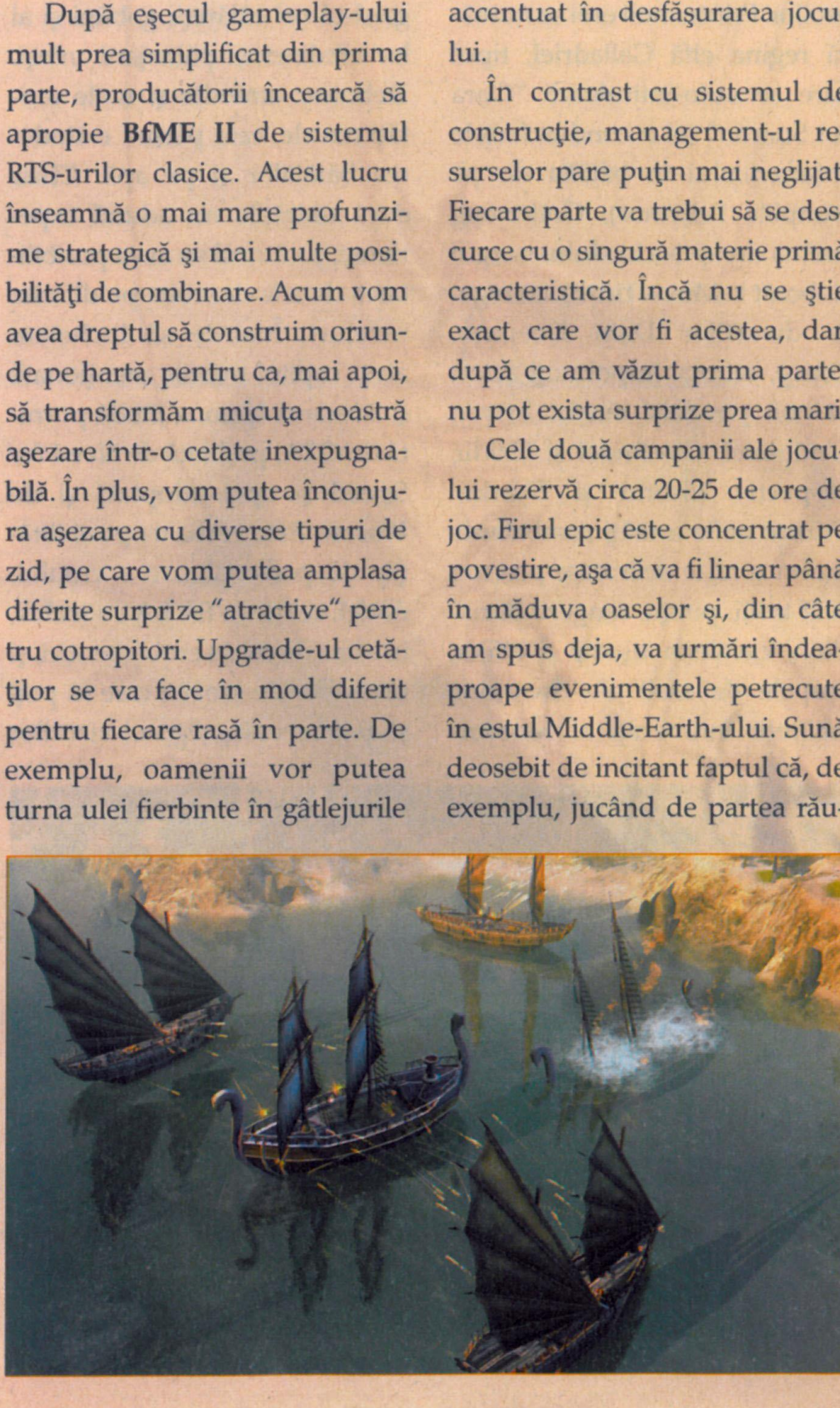
de stânci

După eşecul gameplay-ului mult prea simplificat din prima parte, producătorii încearcă să apropie **BfME II** de sistemul RTS-urilor clasice. Acest lucru înseamnă o mai mare profunzime strategică şi mai multe posibilităţi de combinare. Acum vom avea dreptul să construim oriunde pe hartă, pentru ca, mai apoi, să transformăm micuţa noastră aşezare într-o cetate inexpugnabilă. În plus, vom putea înconjura aşezarea cu diverse tipuri de zid, pe care vom putea amplasa diferite surprize "atractive" pentru cotropitori. Upgrade-ul cetăţilor se va face în mod diferit pentru fiecare rasă în parte. De exemplu, oamenii vor putea turna ulei fierbinte în gâtlejurile

faptul că asediile vor avea un rol accentuat în desfăşurarea jocului.

În contrast cu sistemul de construcţie, management-ul resurselor pare puţin mai neglijat. Fiecare parte va trebui să se descurce cu o singură materie primă caracteristică. Încă nu se ştie exact care vor fi acestea, dar, după ce am văzut prima parte, nu pot exista surprize prea mari.

Cele două campanii ale jocului rezervă circa 20-25 de ore de joc. Firul epic este concentrat pe povestire, aşa că va fi linear până în măduva oaselor şi, din câte am spus deja, va urmări îndeaproape evenimentele petrecute în estul Middle-Earth-ului. Sună deosebit de incitant faptul că, de exemplu, jucând de partea rău-





...aldir, Glorfindel este un adevărat Terminator al Middle-Earth-ului. Încă din The First Age s-a luat la trântă cu un balrog (meciul s-a terminat cu un egal cinstit), apoi în bătălia de la Fornost el a fost cel care a pus pe fugă witchking-ul din Angmar şi tot el este şi autorul celebrei profeţii conform căreia lord-ul nazgul nu poate fi omorât de mâna unui bărbat. Mai târziu a salvat de Călăreţii Întunecaţi grupul condus de Frodo, la marginea Rivendell-ului. Conform afirmaţilor lui Cristopher Tolkien, tatăl lui ar fi avut mari planuri cu acest personaj: vroia să-i dedice chiar şi un roman separat în care să descrie cum a ajuns Glorfindel să fie singurul elf care s-a întors din morţi.



Elrond

Half-elf-ul, care ne aminteşte în mod misterios de agentul Smith, este unul dintre cele mai importante personaje ale istoriei Middle-Earth-ului. El a fost prezent şi în primul Război al Inelului, când alianţa oamenilor şi a elfilor l-a distrus pe Sauron. A fost prezent şi în momentul în care Isildur n-a putut rezista tentaţiei Inelului. El este întemeietorul Rivendell-ului, el a fost cel care a încredinţat Frăţiei Inelului misiunea de a distruge Inelul, el a fost conducătorul White Council-ului după trădarea lui Saruman şi, în general, toată lumea se uita la el ca la cea mai înţeleaptă creatură din Middle Earth. Asta până ce după 6500 de ani, la sfârşitul lui The Third Age, a călătorit împreună cu ceilalţi elfi spre vest. Şi să nu uităm că şi el avea unul dintre inele, aşa cum se cuvine unui lider respectat: în posesia lui se afla inelul cu cele două pietre de safir, Vilya.

Sharku

În cărţi nu apare un astfel de caracter (în limba orcilor termenul însemnând moşneag, deghizatul Saruman a fost numit aşa de servitorii săi), dar în film deja apare. Ele este unul din căpitanii trupelor de la Isengard, conducătorul bandelor de wargi. În film are un rol pe cât de scurt, pe atât de dizgraţios: el este conducătorul raidului în care orcii atacă rohirimii aflaţi în retragere. El este cel care se luptă cu Aragorn, îl aruncă în râu de pe o stâncă, pentru ca mai apoi să moară în condiţii groaznice. Apoi Legolas şi Gimli găsesc asupra cadavrului său lănţişorul lui Aragorn, primit de la Arwen, pentru ca, introducând un fir epic totalmente fără de folos, să se creadă o anumită perioadă de timp că regele a murit. Pare un personaj introdus forţat (deşi Isengard nu este locul unde să căutăm personaje carismatice), este în schimb un luptător pe cinste, care, împreună cu hoarda sa de worg riders, reprezintă o forţă de temut.







CU PUŢIN AJUTOR oraşele mici se transformă cu rapiditate în cetăţi maiestuoase



CĂLĂREŢII ÎNTUNECAŢI o forţă de temut pentru toate creaturile lumii

lui vom putea distruge în totalitate Grey Havens. În urma unor modificări majore, a fost păstrată şi harta denumită Living World. Acest lucru este interesant, deoarece în modul *War of The Rin* vom putea circul liber pe această hart nu doar în locuri unde a fost pregătit anumită scenă. D ce am ales de par cui ne aruncăm luptă şi am ales terit ul de unde vrem începem întregul **BfME2** începe să ne tească de celebrul Ne mişcăm liber trup pe o hartă împărţită zone diferite din punct vedere al valorii str Cucerind noi teritorii o noi unităţi, iar dacă dăm nas cu inamicul engine-ul ne generează un spaţiu de luptă unde să facem un mic picnic fidel stilului clasic RTS. Scopul principal a rămas ridicarea încăierărilor la nivel epic: producătorii vor să dubleze (cel puţin) numărul unităţilor care pot participa simultan la o încăierare. O dată cu creşterea numărului de unităţi vine şi noul sistem de control al formaţiilor. Conform afirmaţiilor producătorilor în **BfME II** vom putea alcătui mult mai uşor formaţiuni de luptă, care vor fi mai eficiente. Pentru a spori gradul de dificultate, programatorii au rescris din rădăcini AI-ul (un lucru absolut necesar din cauza noilor moduri de joc). Astfel, fiecare rasă va lupta în mod diferit, cu observaţia că producătorii încearcă să conceapă jocul astfel încât stilul de joc defensiv să fie eliminat. Ei vor să creeze un gameplay mai rapid, mai antrenant, unde cheia succesului să fie stilul de luptă agresiv, cuceritor.

Deocamdată, despre multiplayer, nu se suflă nici o vorbă. Totuşi, prin modalităţi care încalcă tratatul de la Genf am reuşit să aflăm că producătorii vor ca noua lor creaţie să facă parte din jocurile care formează grupa sporturilor electronice. În plus modul *cooperative* va reproduce cele mai populare bătălii ale Middle-Earth-ului: ca de exemplu asediul de la Helm's Deep sau asediul de la Minas Tirith.

Middle-Earth cum n-a mai fost văzut

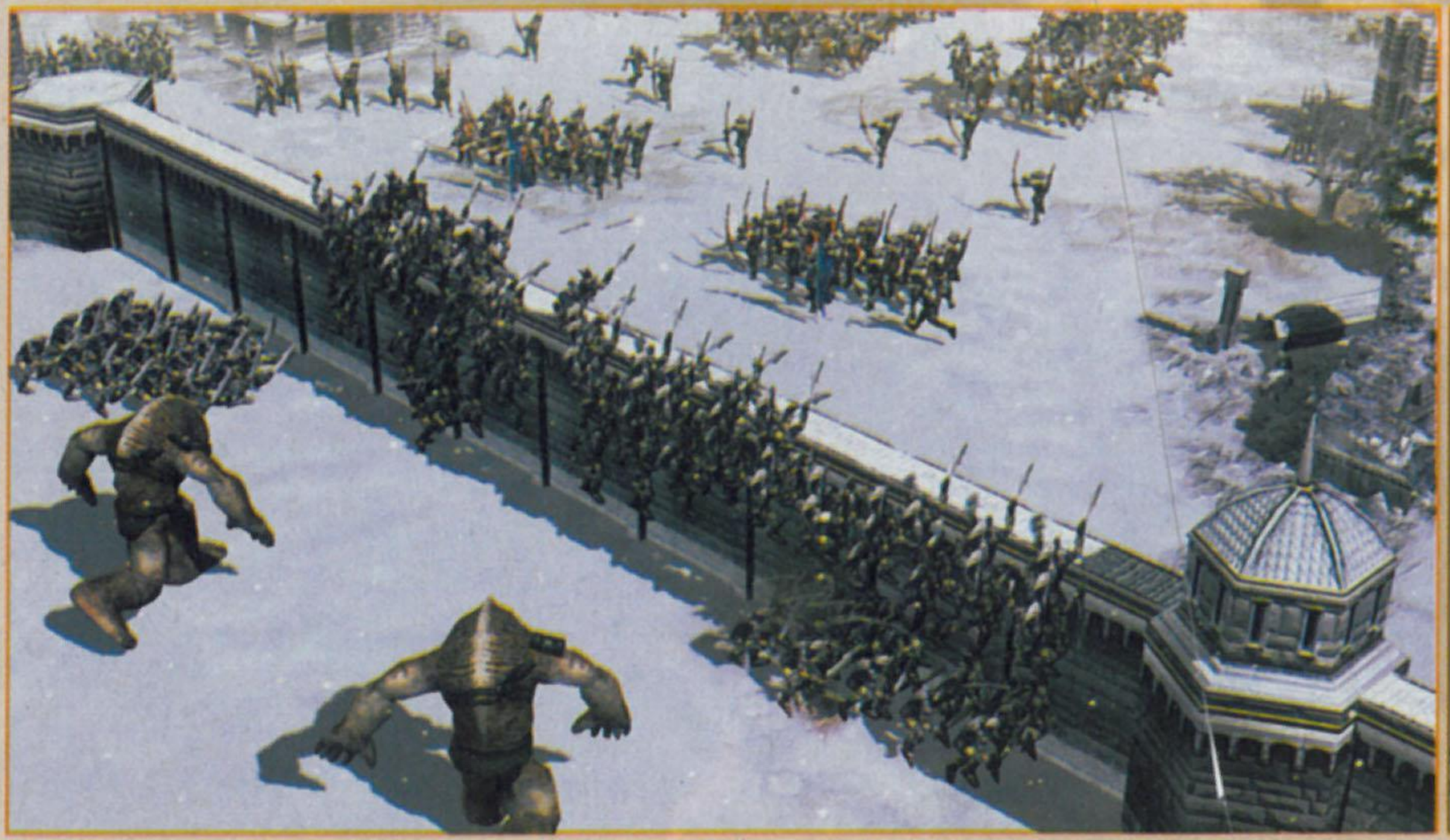
Responsabil de grafica jocului va fi engine-ul SAGE care a animat şi prima parte, respectiv **C&C: Generals**. Mai precis, o versiune nouă a acestuia, care include efecte shadder de ultimă oră, un teren realizat mai realist cu ajutorul normal mapping-ului, efecte de umbre veridice şi efecte noi de redare a focului şi apei. Din primele imagini apărute reiese că nu degeaba sunt producătorii atât de mândri de realizarea apei: mările şi fluviile arată uimitor, făcându-ne să uităm de ceea ce văzusem în **Age of Empires 3** sau în **Black & White 2**.

Se ridică fum dinspre est...

Chiar dacă jocul se apropie foarte mult de RTS-urile clasice (cel puţin din punct de vedere al promisiunilor), fanii Tolkien se pare că vor fi din nou dezamăgiţi. Au transpirat informaţii conform cărora producătorii vor să-şi ia o mai mare libertate de creaţie, introducând în joc creaturi şi elemente care nu făceau parte din universul tolkian. Totuşi **Battle for Middle-Earth II** se promite a fi un joc interesant, cu un gameplay îmbunătăţit, care se apropie mai mult de film decât de trilogie.

Anul viitor vom vedea în ce măsură şi în ce fel reuşeşte EA să exploateze din nou moştenirea lăsată de maestrul Tolkien.

MOUNTAIN JEW
jacint@pcgames.ro



LA ASEDIU CU VOI! Bătăliile nu se vor desfăşura doar pe câmpii largi şi deschise

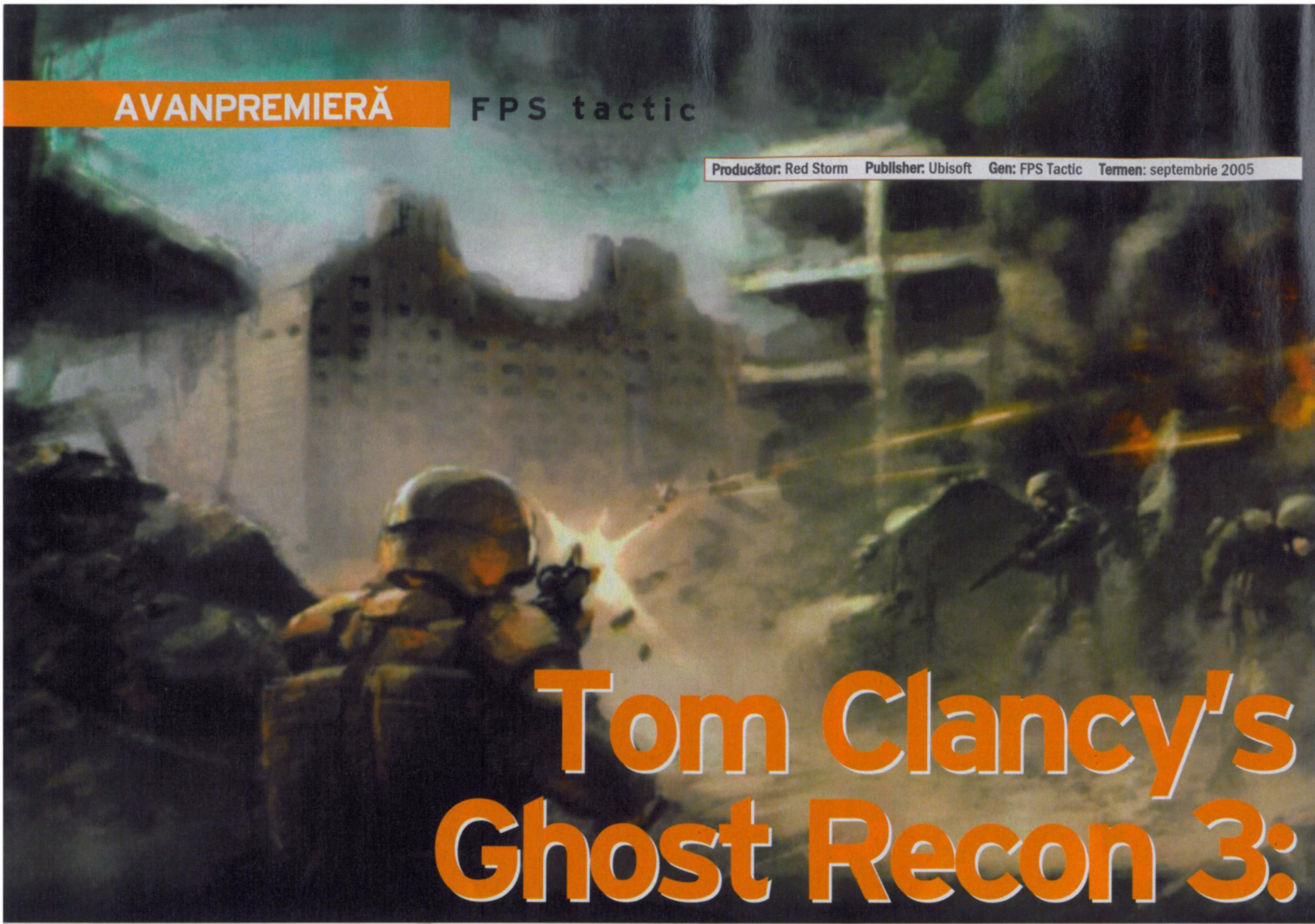


PE TIMP DE IARNĂ Din punct de vedere al realizării grafice jocul excelează



WarGamer
Think before you shoot!

Producător: Red Storm Publisher: Ubisoft Gen: FPS Tactic Termen: septembrie 2005



Tom Clancy's Ghost Recon 3: Advanced War Fighter

Mexico City: sombreros, chicas, tequilla, chilli, Banderas, Cameron di Ieri, Cameron di Azi, senor, ce viaţă! **Distracţie maximă cu burta la soare de dimineaţa până seara, îţi umpli burdihanul cu bunătăţi locale şi-ţi joacă ochii "căluşarii" după frumuseţile latino care se perindă nonşalant pe nisipul fierbinte al plajei...** Prea sună paradisiac, nu-i aşa?



Cum politicienii trebuie să-şi bage întotdeauna nasul în vacanţele cetăţenilor, capii guvernelor Statelor Unite, Canadei şi Mexicului s-au reunit ca să semneze un acord comercial de maximă importanţă. Evident că duşmanul nu doarme şi un grup de rebeli profită iute de ocazie şi-l fură puţin pe bărbatul numărul unu al Americii, chiar dacă acesta nu avea nici în clin nici în mânecă cu postura de mire... Fir-ar să fie de servicii secrete penibile, băieţi cu ochi albaştri şi cu sârme pe la ceafă şi alte securităţuri: n-ai de ales, îţi laşi bunătate de vacanţă cu tot alaiul plăcerilor, spui un adios pătimaş bronzatelor şi o tai rapid către bază că, deh, eşti Ghost, eşti Recon şi mai eşti şi War Fighter, cât se poate de Advanced, pe deasupra. TM. Pentru prieteni, voi păstra titlul **Ghost Recon 3**, nu de alta dar cu minunăţia asta de nume amintit mai sus, urmaşul excelentului FPS tactic apărut prin 2002 riscă să devină botezatul cel mai ilar al anului!

Game Recon

Jocul celor de la Red Storm a fost prezentat la Games Convention pe mai multe platforme şi, trebuie spus de la bun început, versiunile diferă substanţial: pe PC vom avea un first person, în timp ce pe console vom juca din default în third person. Cu asta cred că am spus multe celor interesaţi de acţiunea imediată, sănătoasă. Engine-ul grafic utilizat în **Ghost Recon 3** are rădăcini adânci, scandinave şi promite să scoată untul din toate GPU de ultimă generaţie. Nivelul de detaliu al locaţiilor este impresionant, cu efecte de lumini, umbre


War-Gamer
Think before you shoot!
ÎN CURÂND ÎN CHIOŞCURI!





SFRUJIŢILOR dacă daţi din cap ca indienii, vă ajut eu să vă faceţi un Peugeot!

şi particule observabile în timpul exploziilor. Graficienii de la Ubisoft îşi cunosc foarte bine meseria şi au realizat texturi excelente, materialele implementate fiind de foarte bună calitate, la ani lumină de suprafeţele "seci" ale altor titluri. Numărul poligoanelor utilizate pentru modelele tridimensionale ale lui **Ghost Recon 3** este mai mare decât cel care a semnat condica în capitolele precedente, ajungând până la 20.000 de poligoane pentru fiecare model. Animaţiile, realizate în motion capture îmbinate cu ragdoll îi dau lui **Ghost Recon 3** o nuanţă de realism care te face să te freci la ochi. Să-ţi vezi camarazii mişcându-se cu precauţie în căutarea unei acoperiri, sau şchiopătând din cauza unei răni, te poate aduce la a uita că te afli în faţa unei mase de pixeli.

Vino-ncoacele grafic al jocului nu are de ce să-şi bage nasul în pământ în faţa altor engine-uri grafice bine cunoscute (vezi **Doom 3** sau **Quake 4**).

Bârfe tactice, şmenuri strategice şi alte şuşanale

La nivelul interacţiunii cu scenariul, au fost făcuţi paşi de cangur înainte, în comparaţie cu prequel-ul. Mare parte a suprafeţelor răspund acţiunilor noastre; de exemplu, vom putea încerca să deschidem portiera unui vehicul ca să ne adăpostim de gloanţele adversarilor sau vom sparge un automat pentru cafea ca să ne facem rost de nişte mărunţi necesari pentru consumarea acestei licori indispensabile acţiunii... Toate aceste "facilităţi" îşi vor cere preţul lor, însă: ni se anunţă vremuri grele pentru că jocul va urla după o placă video nVidia 7800! Asta e, dacă vrei să te bucuri de potenţialul său grafic la maxim, atunci ai nevoie de ditamai placa.

După cum cunoaştem stilul de joc, în **Ghost Recon 3** nu tragi în tot ce mişcă, ci trebuie mai întâi să te asiguri că nu încasezi un glonţ – fatal – rămânând descoperit sau că nu ţinteşti un camarad. Dacă cel de-al doilea aspect se arată floare la ureche, primul îţi cere multă atenţie, simţ tactic şi strategic. Pe parcursul celor 12 misiuni ale jocului, acţiunile tale războinice nu vor fi solitare, ci vei avea suportul unei echipe care-ţi va urma comenzile cu sfinţenie. Interfaţa jocului te va ajuta să-ţi coordonezi acţiunile belicoase atât direct, din first person, cât şi tactic, la third person. În primul caz, poţi împărţi comenzi întregii echipe prin apăsarea butonului din mijloc al mouse-ului şi să alegi acţiunea pe care să o comanzi. Dacă vrei să-ţi coordonezi manual oamenii, atunci ai la dispoziţie tastele numerice care corespund team-ului apelat. Între acţiunile pe care le poţi întreprinde apare posibilitatea





AŞA, SUNT UNDER COVER. Fraţilor, mai ţineţi un pic maşina, până trage sniperul ăla!



IAR VINE URAGANUL Katrina şi se duce naibii toată democraţia Lumii Noi!!!



de a-ţi încercui adversarul, înaintarea sub acoperire, retragerile strategice, pătrunderea în propria locuinţă dimineaţa, după un chef monstruos (glumeam!) etc. Graţie HUD-ului multifuncţional, vei avea tot timpul un ochi de soacră aţintit asupra stării fiecărui camarad şi acţiunii pe care acesta o întreprinde. În cazul în care doreşti să desfăşori acţiuni de echipă sofisticate, utilizarea perspectivei tactice va fi necesară pe o hartă bidimensională a zonei în care te afli, reuşind astfel să coordonezi acţiunile mult mai uşor decât din perspectiva first person. Aşadar, perspectiva pe care o vei favoriza va trebui utilizată în funcţie de care aspect îţi convine: cel strategic sau cel tactic.

Scripturile de AI promit, ca de obicei marea cu sarea, comportament dinamic şi toate cele... să vedem cât de intransigenţi vor fi adversarii în versiunea finală. Terminarea unui nivel pe dificultate medie ar trebui să necesite cel puţin 90 de minute. Fiecare misiune va putea fi rezolvată în diferite moduri în funcţie de opţiunile noastre tactice şi stilul de joc propriu. Cum ne-am obişnuit, arsenalul şi tehnologia vor fi de partea noastră şi vor fi de top.



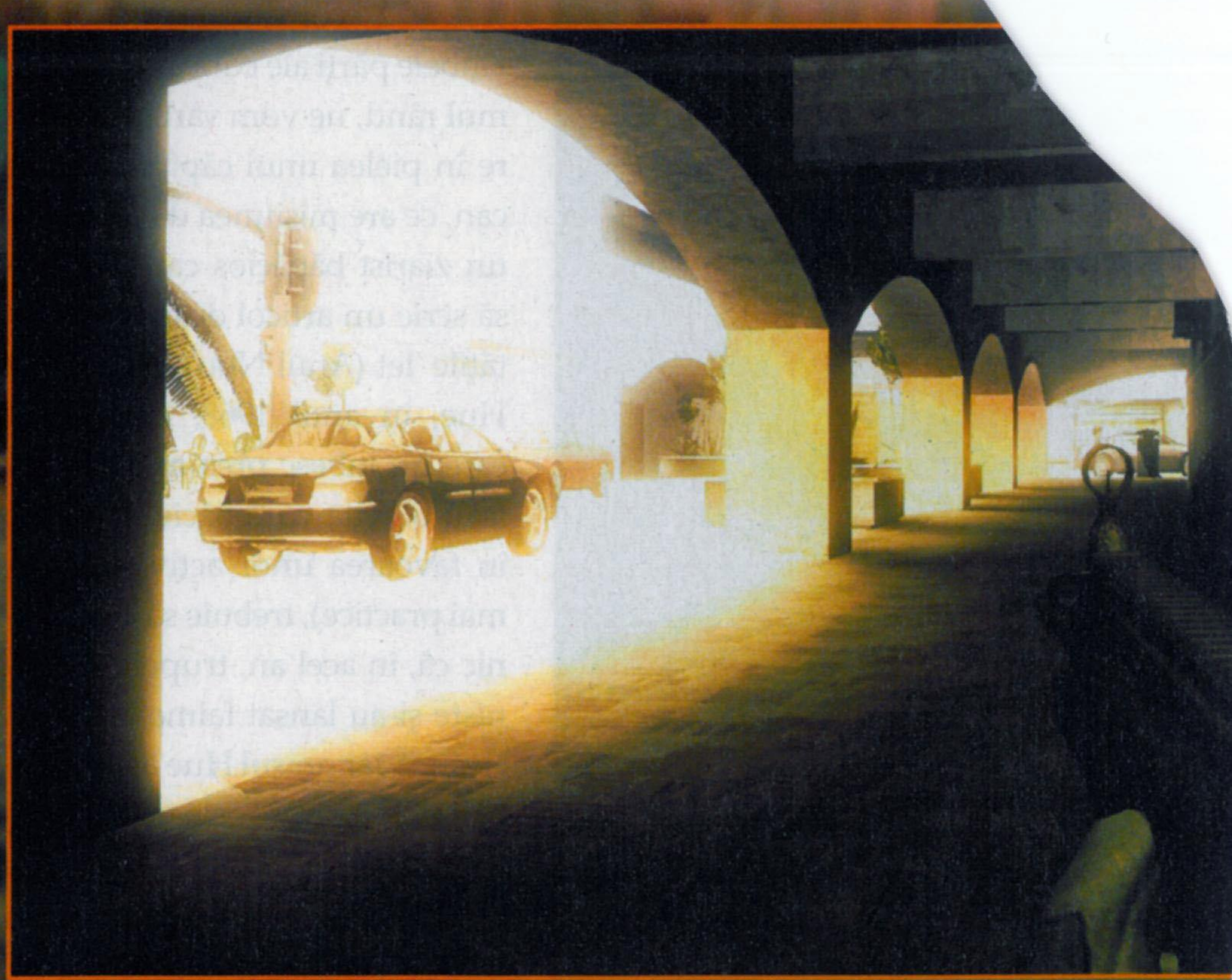
O FI BUTOIUL DE BERE (pe) care ni l-a promis şefu', sau trag iar ca lamerul în statui?

Vizoare speciale, bombe inteligente, drone de explorare şi alte jucărioare hi-tech ne vor ţine de urât în mediul acela de război modern purtat prin anul 2015. În funcţie de misiunile pe care trebuie să le îndeplinim, ne vom putea bucura chiar şi de sprijinul artileriei, al unei escadrile de Apache sau măcar de compania unor bombardiere mai binevoitoare. Sigur că nu putea lipsi multiplayer-ul. Campania principală va putea fi jucată în *Cooperative*, pe lângă celelalte modalităţi clasice, de la *Deathmatch* la *Capture the Flag* Interesant este că vo apărea moduri inedi de joc, în care, à **Battlefield 2**, va apărea f ra unui comandant care va coordona acţiunile echipei. Numărul maxim de jucători care se vor putea înfrunta în multi va fi de 32.

Ghost Recon 3 ar trebui să apară în preajma Crăciunului acestui an.

Dacă sunteţi pasionaţi de FPS-uri tactice, notaţi-vă această dată în jurnalul de front... sunt toate şansele să aveţi o surpriză foarte plăcută!

BAR CRY
cipri@pcgames.ro



CE ŢI-E ŞI CU VISELE ASTEA! Acum visez un BMV negru, cu o fată neagră în dreapta... ah, iar a t



Producător: Pterodon **Publisher:** 2K Games **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV, 2005

Vietcong 2





Deoarece **Vietcong** a fost unul dintre puţinele (dacă nu chiar singurul) shooter-e bune din seria "hai să facem jocuri despre războiul din Vietnam", **înregistrând vânzări (împreună cu expansion-urile sale) de peste un milion de copii, era un lucru firesc şi cu o logică de producător ca Pterodon să ne pregătească o continuare.**



Pentru prima dată în istoria francizei, în **Vietcong 2** vom putea juca de ambele părţi ale baricadei. În primul rând, ne vom vârî cu ardoare în pielea unui căpitan american, ce are misiunea de a escorta un ziarist băgăcios care doreşte să scrie un articol despre festivităţile Tet (Anul Nou), din oraşul Hue, în anul 1968. Pentru cei care nu iubesc prea mult istoria (sau o evită cu dibăcie de felină în favoarea unor activităţi ceva mai practice), trebuie să le comunic că, în acel an, trupele comuniste şi-au lansat faimoasa ofensivă Tet, iar oraşul Hue a fost centrul unora dintre cele mai violente ciocniri de forţe. De la festivităţile Anului Nou, vom purcede voioşi spre baza militară americană, după care vom lua parte la bătălia pentru recucerirea palatului imperial, aflat în mijlocul oraşului. Producătorul Pterodon ne-a mărturisit că toată povestea jocului se bazează pe fapte istorice adevărate şi pe amintirile infanteriştilor şi ale soldaţilor din cadrul Forţelor Speciale care au participat activ la război.

În acelaşi timp, vom putea alege să jucăm rolul unui recrut indigen care se confruntă cu armata sud-vietnameză (evitându-se excelent posibilitatea ca, astfel, să băgăm şi noi câteva gloanţe în soldăţeii americani). De-a lungul cursului poveştii, vom porni de la rolul de simplu ţăran amărât până la cel de sergent în cadrul revoltei din Hue, fapt ce îţi permite practic să iei cu asalt, spre final, acelaşi palat imperial de care vă spuneam mai







sus. Producătorii au decis o cu totul altă abordare a poveştii decât în alte jocuri de profil, în sensul că acţiunea se va desfăşura într-o singură zonă geografică, pe parcursul a câtorva săptămâni (spre deosebire de, să zicem, un set de misiuni random, situate în locaţii diferite). Cu toate acestea, datorită plotului istoric al ofensivei Tet, precum şi a geografiei foarte diverse a zonei Hue, jocul promite să nu se transforme într-o monotonă vânătoare de asiatici mici şi galbeni (pleonasm?). Hue oferă producătorilor porţiuni cu junglă deasă, suburbii foarte puţin populate, străzi de oraş aglomerate, case, canalizări, precum şi o un foarte mare complex istoric sub forma unei citadele antice.

Referitor la multiplayer, a primit şi el o atenţie deosebită din partea producătorilor, aceştia încercând să creeze un setting care să prelungească viaţa jocului şi pe meleagurile confruntărilor online. Pentru început, ştim că **Vietcong 2** va include moduri clasice, cum ar fi *Deathmatch*, *Team Deathmatch* sau *Capture the Flag*, toate acestea desfăşurându-se pe hărţi dintre cele mai diverse. Crearea profilului în multiplayer va oferi, din ce am văzut noi, o surprinzătoare varietate de caractere şi modele, iar jucătorii vor putea să aleagă mai multe tipuri de zorzoane (căşti, ochelari, mască de gaze, blah blah) pentru a-şi împopoţona personajul după bunul plac. De



asemenea, setările serverelor vor fi foarte bine puse la punct, cu posibilitatea de a aplica ban-uri automate pentru tot soiul de circumstanţe, cum ar fi team kill ban, idle ban sau high ping ban. Jucătorii vor putea vota, de asemenea, ban-ul pentru o anumită persoană, dacă aceasta i-a călcat prea mult pe nervi sau pot decide să restarteze harta, să o schimbe sau să se treacă la următoarea hartă din listă. Toate acestea, în spiritul minunatei democraţii ce domneşte în lume. O dată începută partida, fiecare individ îşi va putea alege echipa şi clasa cu care vrea să comită masacru pe câmpul de luptă. Încă un lucru important, vom avea la dispoziţie un posibilitatea de a alege cu ce armă principală şi secundară să începem, precum şi ce echipament "heavy" să cărăm cu noi (grenade, lansatoare de rachete... bunătăţi din astea).

Unul dintre aspectele pe care voi le iubiţi cel mai mult este grafica. **Vietcong 2** nu este cel mai frumos joc pe care l-am văzut în ultimul timp, dar nici cel mai urât. Contrar promisiunilor producătorilor, însă, engine-ul nu este chiar atât de strălucit (asta dacă este cel final, lucru de care sunt aproape sigur), texturile nu sunt prea impresionante, exploziile nu sunt lăsătoare de apă în gură, iar diverse obiecte arată ca ieşite din context. Cu toate acestea, armele sună extrem de realist. Modelele sunt create rezonabil, fără prea mare fast însă. La modul general, **Vietcong 2** promite câteva ore de joc bune în faţa calculatorului şi, sperăm noi, câteva ore de joc bune. Aşteptăm cu interes.

DRINKING IN ACTION

paul@pcgames.ro









Producător: Stainless Steel Studios **Publisher:** Midway **Gen:** RPG **Termen:** iarna 2005

Rise & Fall: Civilizations at War

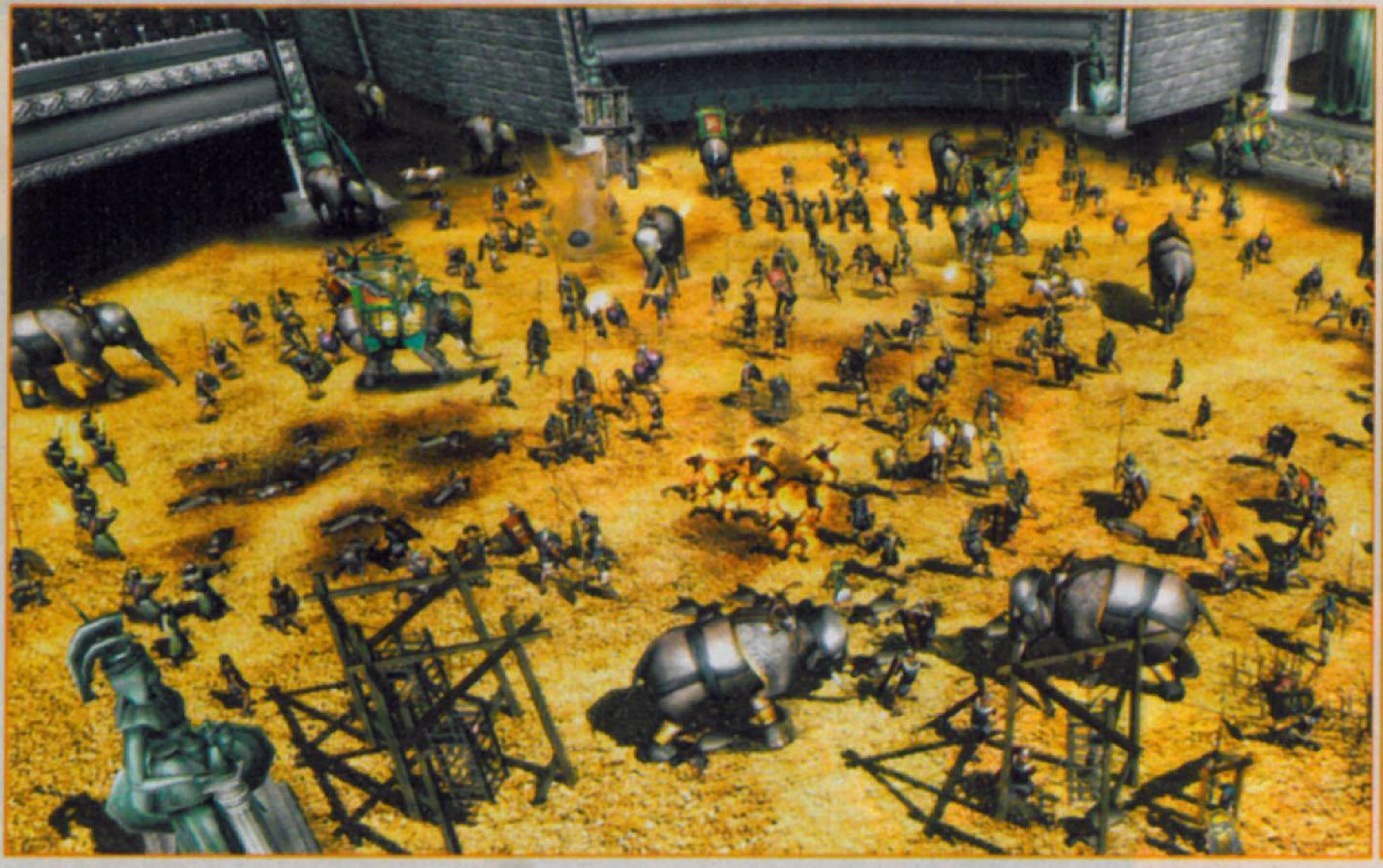
Când nu a fost istoria o sursă de inspiraţie pentru producătorii de RTS-uri? Cei de la Stainless Steel Studios vor să întărească această regulă şi anunţă că vor dezvolta o nouă strategie sub numele **Rise & Fall: Civilizations at War care îl va transpune pe jucător în antichitate la cârma unor mari civilizaţii: romanii, grecii, perşii sau egiptenii (nu s-au gândit să includă în joc şi marele imperiu Dac).**

Jocul te va purta de-a lungul a două campanii prin toată lumea antică. În prima campanie vei intra în pielea lui Alexandru cel Mare şi vei lupta împotriva Imperiului Persan, iar, după o urmărire a armatelor persane până în Asia Mică, povestea va atinge punctul culminant când te vei confrunta cu marele conducător persan Darius. În a doua campanie vei intra în rolul Cleopatrei în încercarea de a-i alunga pe necioplіţii de romani în frunte cu Octavian care, cu neruşinare, ţi-a ocupat partea de Nord a Egiptului. Firul epic al campaniei te pune în postura de recucerire a oraşelor Memfis, Cairo şi Alexandria de-a lungul Nilului. Producătorii au declarat că s-au documentat foarte minuţios pentru acest joc, încercând să transpună cât mai mult realism în fiecare element al jocului fie că este vorba despre story, fie despre personajele, unităţile sau armele de luptă care sunt implicate în firul epic.

În ultima perioadă, RTS-urile au avut parte de multe critici ca urmare a lipsei aproape totale de inovaţii şi prin faptul că tot ce le deosebea de apariţiile anterioare erau noi civilizaţii sau alte perioade istorice. Ei bine, cei de la Stainless Steel, în frunte cu Rick Goodman (unul dintre fondatorii Esemble Studios), nu vor să se încadreze între cei criticaţi la acest capitol, aşa că, o dată cu acest joc, încearcă să creeze un nou concept de RTS, aducând noi idei şi îmbunătăţiri genului.

I need a Hero!

Unul dintre elementele inovatoare este încercarea (curajoasă şi, sperăm noi, de succes) de a îmbina două genuri într-unul singur. Deşi **Rise & Fall** este un joc de strategie, jucându-l vei simţi în anumite momente că eşti într-un RPG, pentru că în acest titlu a fost introdus modul *"Hero Command"*. La activarea acestui mod, eşti mutat din fotoliul confortabil al unui zeu care-şi priveşte armatele mişunând pe hartă în modul 3rd person direct în muncitoarea perspectivă 1st person. Acest mod îţi oferă posibilitatea să intri în pielea eroului ce stă la cârma civilizaţiei tale şi să ai parte de acţiune luptând alături de oamenii tăi pe câmpul de luptă. Există opt eroi, doi pentru fiecare civilizaţie, care vor putea fi folosiţi în acest mod. Eu sunt curios cum va fi când te vei lupta în acest mod cu frumoasa (zice-se) Cleopatra, căci nu am auzit despre ea că ar fi luat viaţa a sute pe câmpul de luptă, dar până la urmă... e doar un joc. În ciuda acestei inovaţii, jocul rămâne în esenţă unul de strategie. Dacă cineva îşi închipuie că va intra în modul *„Hero*



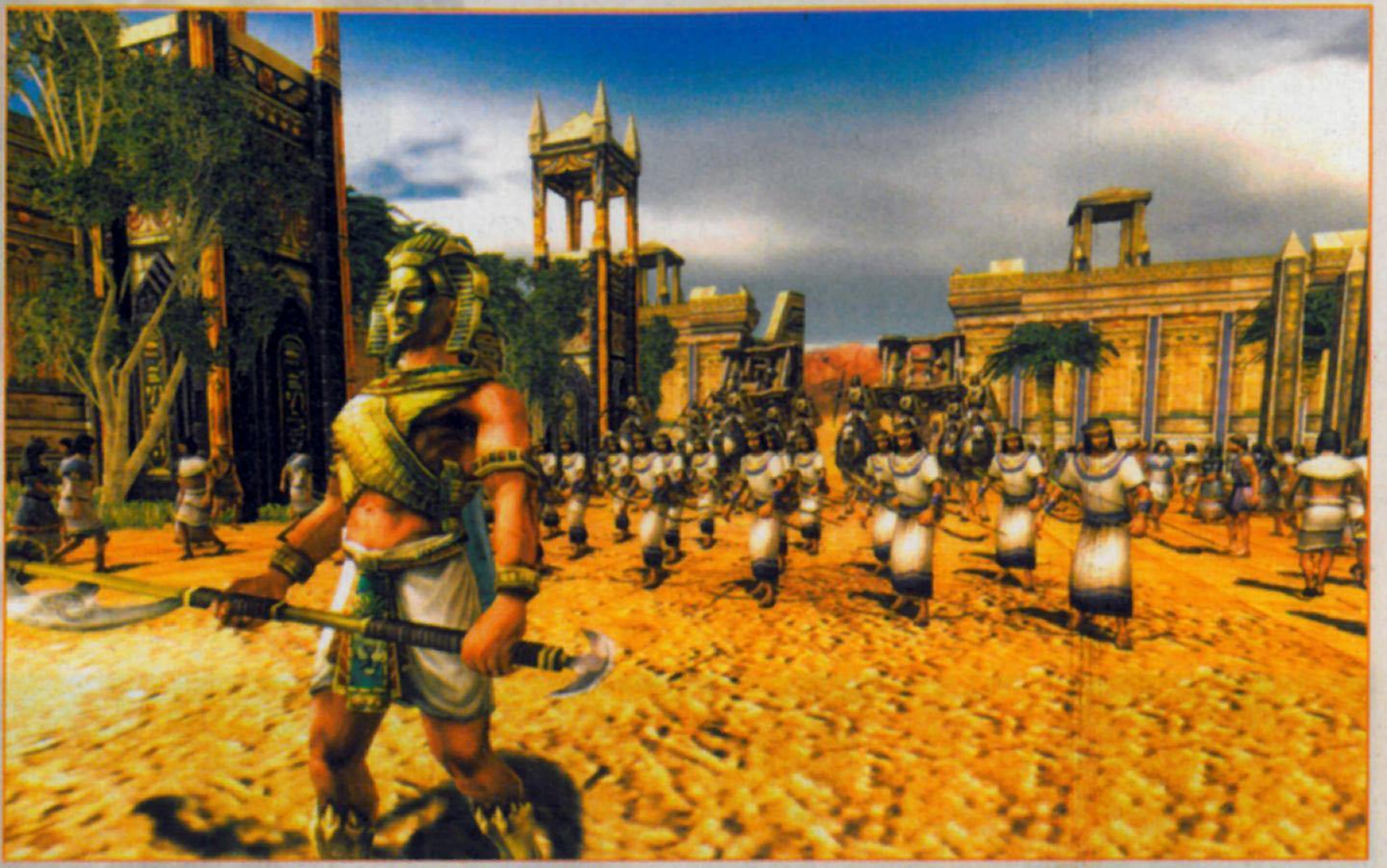
ALOO BĂIEŢI, NU E STEAUA - DINAMO, cred că se dă bere gratis...



TITANIC THEME - oare vom lua şi noi Oscar dacă ne scufundăm?



BEACH PARTY, ţinută obligatorie - scut şi s(c)abie



"FETELE DIN MEMFIS", aşteptând pensia alimentară de la Caesar

Command" şi va măcelări în câteva minute toată armata adversă se înşeală amarnic. Rick Goodman ne asigură că dacă nu eşti un bun strateg, atunci, faptul că eşti "The One" în RPG-uri, nu îţi va fi de mare folos în dobândirea victoriei. În primul rând modul *"Hero Command"* nu durează mult, ci este influenţat de stamina de care dispune eroul la acel moment. Prin urmare, acest mod ar trebui folosit doar în momentele cheie sau, mai bine spus, să fie considerat ca una din ultimele alternative în ansamblul strategic al luptei. Ne mai putem gândi: ce se întâmplă cu armatele tale când tu lupţi în acest mod? Ei bine, trupele nu vor lua o pauză de corn cu iaurt în acel timp, ci vor urma cu stricteţe comenzile date de tine exact înainte de a intra în acest mod, aşa că va trebui să fii atent ca acele comenzi să fie gândite bine.

Lupii mărilor

Cei de la Stainless Steel, după îndelungile cercetări ale fiecărui aspect din acele vremi tulburi în care se petrec scenariile, au decis să insiste şi la capitolul luptei pe apă. Astfel, vom avea plăcerea să ne gândim strategia de joc atât pe uscat cât şi pe apă. Navele pe care le vom construi vor putea fi echipate cu un berbec astfel putând fi savurate momente în care nava noastră să intre din lateral într-o navă inamică şi să o facă bucăţi moment în care toată armata adversă ce se află pe acea navă să fie trimisă în abis. De asemenea, navele vor putea asedia oraşele (cu ieşire la vreo apă navigabilă) şi vor putea fi folosite pe post de barăci plutitoare, dar şi mai interesant este că vor putea să se ancoreze de navele inamice permiţând armatei tale să intre în luptă cu armata aflată pe nava adversă. Acest mod de luptă va fi fascinant căci vei putea în momentul respectiv să intri în modul de luptă *"Hero Command"* şi să nimiceşti personal o mare parte din inamici. Pe de altă parte, la un asediu naval, trebuie evitată arma numită ghiara lui Arhimede, de care vor dispune anumite oraşe, pentru că aceasta poate face damage serios flotei tale.

Scule de luptă

Producătorii nu s-au lăsat mai prejos la capitolul "jucării de război" nici în lupta pe uscat; aici jucătorul are la dispoziţie baliste şi catapulte pentru un asediu susţinut. Elefanţii vor constitui şi ei un avantaj într-o bătălie, pentru că vor putea fi încălecaţi de o mână bună de arcaşi care vor dezlănţui o ploaie de săgeţi asupra inamicilor din jur, iar, pe lângă aceştia, elefantul în sine va constitui o armă letală, putând să-şi calce în picioare inamicii sau să le tragă ţeapă... cu fildeşul, fapt care ne va oferi o privelişte de excepţie. Nu poate fi neglijat nici carul de luptă egiptean echipat şi el cu patru arcaşi dibaci care vor putea trage săgeţi în toate părţile în timp ce scula se află în mişcare. O privelişte pe care nu trebuie să o rataţi este pătrunderea carelor de luptă scite în armata adversă, acestea fiind echipate cu lame tăioase la roţi (poftă bună). Acestea sunt doar o mică parte din cele optzeci de unităţi pregătite pentru noi în acest joc, unităţi care vor dispune de un anumit grad de inteligenţă militară proprie. Toate aceste minunăţii sunt făcute posibile de engine-ul grafic 3D Titan 2.0 folosit de programatori şi care se încadrează în topul listei celor mai performante engine-uri pentru realizarea RTS-urilor având peste trei milioane de unităţi vândute. Engine-ul permite realizarea pământului şi a apei într-un mod cât mai realist şi, mai mult, permite poziţionarea pe hartă a peste o mie de unităţi de luptă la un moment dat.

Rise & Fall ne va oferi posibilitatea să ne arătăm şi calităţile de economist abordând şi acest aspect, iar resursele principale întâlnite vor fi cele clasice aurul şi lemnul. Totuşi nu trebuie neglijate nici resursele secundare: gloria, stamina şi moralul, acestea putând avea un rol important în deznodământul unei confruntări.

Jocul va rula pe PC şi este preconizat să apară la sfârşitul acestui an. Pe mine, m-a făcut să-l aştept nerăbdător. Să sperăm că se va ridica cel puţin la nivelul prezentării.

ADRIAN GAMERU` MINUNE
hodutadrian@rdslink.ro

Civilizaţii principale:

ROMANII — Julius Cezar şi Germanicus Cezar
- jucabilă în skirmish şi multiplayer
- bine organizaţi în formaţii de luptă

PERŞII — Sargon şi Nebuccodonosor
- jucabilă în skirmish şi multiplayer
- câtă frunză şi iarbă, dar cu un IQ mai redus

GRECII — Alexandru cel Mare şi Ahile
- campaign, skirmish şi multiplayer
- armate bine organizate de Alexandru cel Mare şi tată-său Filip

EGIPTENII — Cleopatra şi Ramses cel Mare
- campaign, skirmish şi multiplayer
- iscusiţi în lupta cu arcul, strategie de joc: hit and run (apoi catch me if you can)

Civilizaţii secundare:

- Cartaginezii
- Babilonienii
- Barbarii – gali
- Asirienii

Producător: Arkane Studios **Publisher:** Ubisoft **Gen:** RPG **Termen:** vara 2006

Dark Messiah of Might and Magic



La ceva timp de la prăbuşirea spectaculoasă a francizei celor de la 3DO (datorată, pe de o parte, falimentului iminent şi, pe de altă parte, lipsei totale de inspiraţie de care producătorii au dat dovadă în ultima parte), **se pare că Ubisoft nu prea are chef să o lase să moară. Un lucru bun sau un lucru rău? Rămâne de văzut.**

Celor pentru care **Might and Magic** a însemnat cu adevărat ceva, le pot spune de la început că se vor lovi de o grămadă de schimbări critice, de la motorul grafic ce oferă acum posibilităţi nenumărate în abordare a jocului (graţie lui Source, bineînţeles), până la gameplay şi tot ce include acesta. Ubisoft şi colegii lor de la Arkane Studious (**Arx Fatalis**, 2002) încearcă să aducă acest univers mai aproape de zilele noastre, cu nişte cosmetizări care modifică, practic, core-ul ce a ţinut atâta vreme franciza în picioare. Mulţi ar putea sări instantaneu cu gura, criticând în stânga şi în dreapta această decizie (mai ales că e un talent eminamente românesc), însă, la o privire mai atentă aruncată peste lista cu bunătăţi ce vor fi încorporate în **Dark Messiah**, observăm numai lucruri bune.

Aşadar, grafica. Toată lumea vrea grafică, drept pentru care Arkane a decis să folosească unul dintre cele mai bine cotate engine-uri grafice. Dacă bine ne mai aducem aminte, unul dintre elementele ce au făcut deliciul în **Half-Life 2** a fost (pe lângă gravity gun, bineînţeles), interactivitatea aproape absolută a mediului. Adică iei o pietricică, spargi geamul vecinului, rupi trei scânduri şi două cărămizi mai ceva ca Jet Li în vremurile lui



ŞTIU UN DOCTOR BUN de operaţii estetice...



PE ASTA AM ÎNVĂŢAT-O de la amicii din X-Men



SÂNGE SAU SUC DE ROŞII, that is the question.

bune, precum şi multe altele. Ţinând cont că **Dark Messiah** se doreşte un RPG (sau mă rog, un FPS cu MULTE elemente de RPG), folosirea unui asemenea engine nu poate fi decât salutară. De asemenea, producătorii au decis să renunţe la câteva dintre efectele grafice deosebite, în favoarea unor hărţi cu o mai mare libertate de mişcare - şi, implicit, cu mai multe posibilităţi de abordare a jocului. Acest lucru este strâns legat de fizica personajelor şi de modul în care dorim să abordăm fiecare situaţie - mai ales că, după cum ne promit producătorii, fiecare misiune va putea fi terminată în diferite moduri. Legat de personaje, se pare că vom avea trei clase principale, warrior, mage şi thief, însă modul în care decidem să ne dezvoltăm personajul pe parcursul jocului poate duce şi la combinaţii de clase, dintre cele mai variate. Astfel, dacă ne trece prin inteligentul căpşor să avem parte de un luptător feroce care ştie şi să arunce cu gheaţă în stânga şi în dreapta, nu trebuie decât să ne specializăm pe cele două ramuri aferente; iar dacă ne place să stăm ascunşi în umbră, profitând de mişcările greşite ale imbecililor noştri adversari (evident, folosind pumnale în dual-wield, cum îi stă bine unui rogue), tot ce trebuie să facem este să abordăm misiunea în cel mai sneaky mod cu putinţă. Diverse astfel de situaţii de pe parcursul jocului ne vor pune în faţa unor opţiuni în ceea ce priveşte dezvoltarea ulterioară a personajului, drept pentru care linearitatea, cel puţin în teorie, este eliminată. În ceea ce priveşte inamicii, se pare că vom avea de furcă cu tot soiul de prieteni vechi din universul **Might and Magic**, cu menţiunea că engine-ul Source oferă o sumedenie de posibilităţi, de la explozii grafice până la mimica emoţiilor. Mai mult decât atât, mediul înconjurător va fi propice unor imersiuni de calibrul RPG-urilor, chiar dacă nu vom avea parte de peisaje atât de detaliate şi de pline de culoare ca în **Half Life 2**.

Pentru mine, cel mai important aspect al acestui joc rămâne universul **Might and Magic** propriu-zis. După ce ne reamintim faptul că Nival lucrează momentan la **Heroes of Might and Magic 5** (sub aceeaşi aripă protectoare a lui Ubisoft) şi după ce aruncăm o privire fugitivă pe data de apariţie a RPG-ului în discuţie (vara 2006), ne putem da seama că firul epic între cele două jocuri va fi strâns legat. Mai precis, acţiunea din **Dark Messiah** se petrece undeva la 20 de ani după evenimentele din **Heroes 5** (evenimente pe care mulţi dintre noi le aşteaptă cu sufletul la gură) şi, cu siguranţă, vor lăsa loc de interpretări şi continuări.

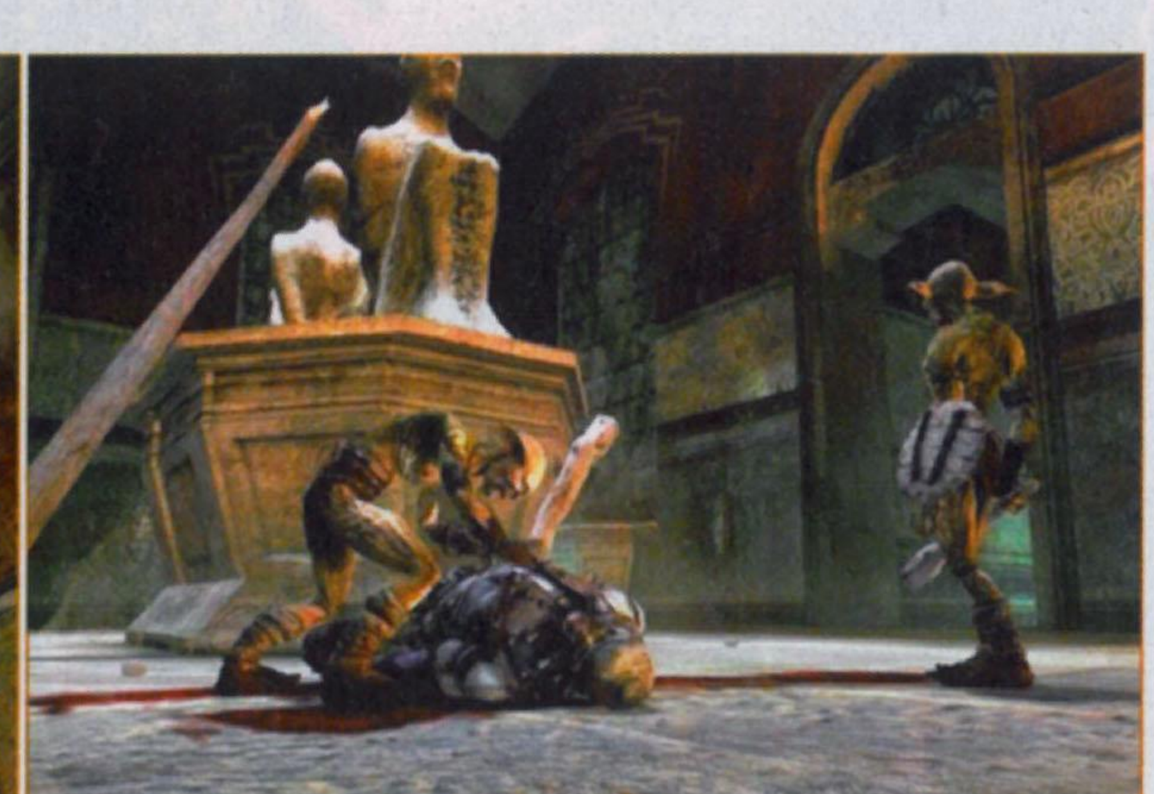
La capitolul detalii tehnice, se mai ştie că **Dark Messiah** va avea parte de aproximativ 12 niveluri uriaşe, dichisite cu tot soiul de monştri şi cu un număr impresionant de arme - un lucru aşteptat, de altfel, dat fiind declaraţia celor de la Arkane, conform căreia universul **Might and Magic** trebuie reinventat şi expandat simţitor, fără însă a uita despre fiabilitatea gameplay-ului şi despre restul de elemente ce au făcut din această franciză un clasic al genului.

Până la anul, nu putem decât să aşteptăm.

DRINKING IN ACTION
paul@pcgames.ro







Producător: Playlogic International **Publisher:** Cauldron **Gen:** Action-Adventure **Termen:** dec. 2005



Knights of the Temple 2

Undeva prin secolul XIII, un anume Paul Raque, **Master of the Old Temple**, a avut de furcă cu nişte forţe supărate ale Iadului, pe care a fost nevoit să le trimită frumuşel acasă la post restant. A sigilat intrarea în Iad şi toate au fost bune şi frumoase până când... producătorii au decis că e timpul pentru o nouă confruntare. Acelaşi Paulică, aceiaşi monştri grăbiţi să ne pună capăt existenţei şi acelaşi secol XIII cu care ne-am obişnuit la orele de istorie.

Din câte am văzut până acum, jocul arată destul de bine, chiar dacă epoca în care se desfăşoară acţiunea nu este cea mai propice pentru a folosi o gamă foarte largă de culori, iar la capitolul realism, totul e foarte minuţios pus la punct. O mică problemă ar fi că acest realism se extinde puţin şi în interiorul gameplay-ului, iar acest lucru, chiar dacă respectă cu stricteţe istoria şi fizica, nu participă deloc la capitolul Fun al jocului. Fiind un cavaler supărat, Paulică va purta mereu tot soiul de armuri grele, lucru care îi va încetini vizibil mişcarea, făcând multe pasaje ale jocului (în care trebuie să ne deplasăm mai mult) foarte plictisitoare, dacă nu frustrante. Partea de combat va avea şi ea ajunsurile şi neajunsurile aferente, de la puncte de combo, niscaiva vrăji (că doar e Maestru al Templului) şi experienţa mult dorită. Abilităţile personajului se vor îmbunătăţi o dată cu această experienţă, iar jucătorul poate alege să cutreiere lumea într-un mod non-linear, ducând la bun sfârşit quest-urile pe care le doreşte.



De asemenea, vom avea de a face cu posibilitatea de a vinde şi cumpăra item-uri, săbii, armuri, poţiuni, comerţ în toată regula. Abordând acest stil de joc, doritorii îşi vor putea customiza personajul după bunul lor plac, precum şi modul în care povestea se desfăşoară. Vom avea la dispoziţie aproximativ 18 quest-uri secundare, care ne vor purta printr-o grămadă de zone ciudate, mănăstiri, castele bazaruri, Iad sau Pământul Binecuvântat, zone ce par a ruga în genunchi să fie explorate.

Drept pentru care, dacă sunteţi adepţii aventurilor ce se desfăşoară în Evul Mediu, fiţi pe fază în acest sfârşit de an, deoarece **Knights of The Temple** stă să apară.

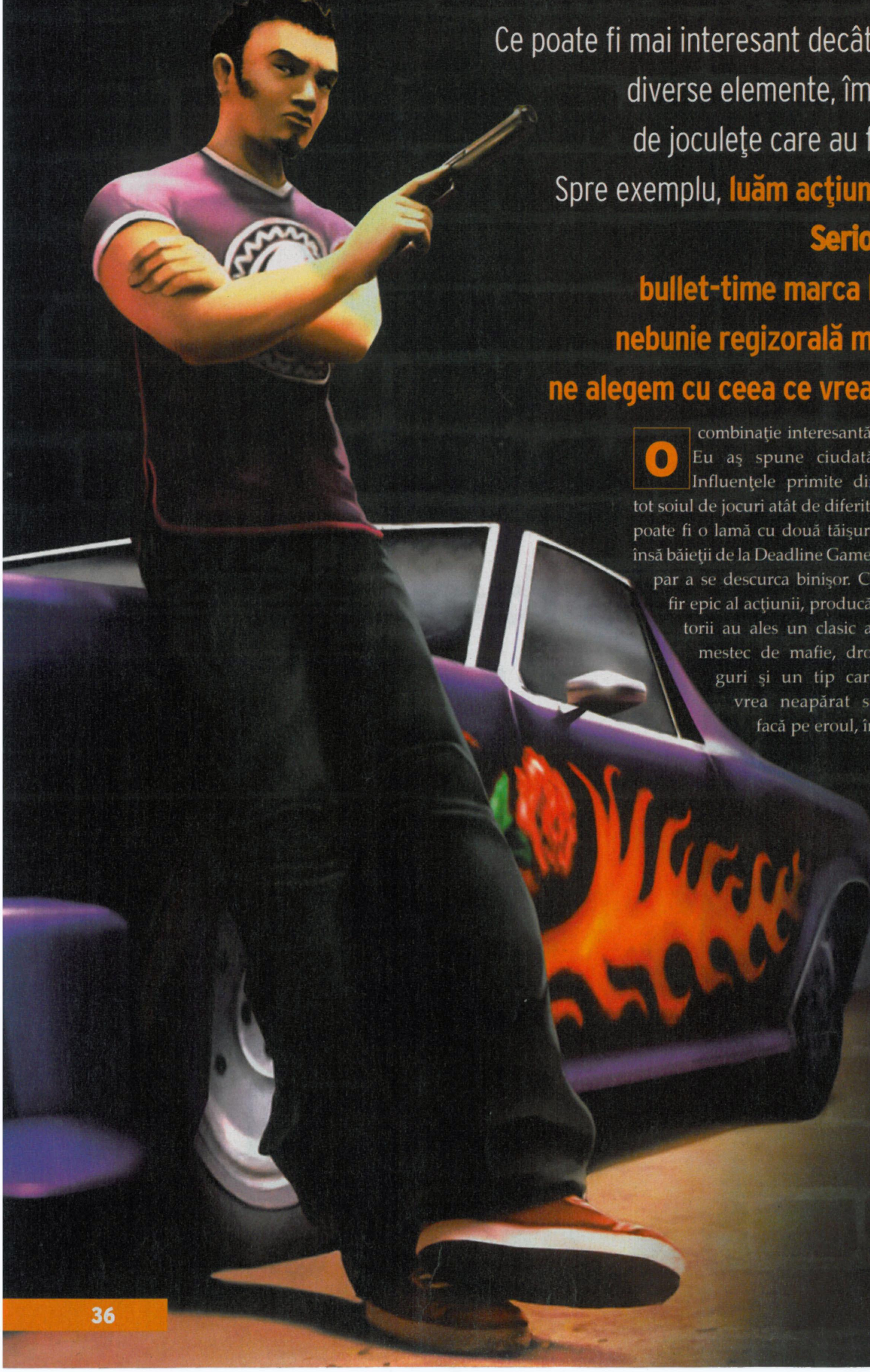
DRINKING IN ACTION
paul@pcgames.ro


TRANSILVANIA
Miercuri 19:15
Sâmbătă 11: 00
DUBLU CLICK

Producător: Deadline Games Publisher: Eidos Gen: Action Termen: octombrie 2006

Total Overdose

Ce poate fi mai interesant decât o supradoză reuşită de diverse elemente, împrumutate din tot feluri de joculeţe care au făcut deliciul publicului? Spre exemplu, **luăm acţiunea nebună şi alertă din Serious Sam, piperăm cu un bullet-time marca Max Payne, plus puţină nebunie regizorală marca Rodriguez şi iaca, ne alegem cu ceea ce vrea să fie Total Overdose.**

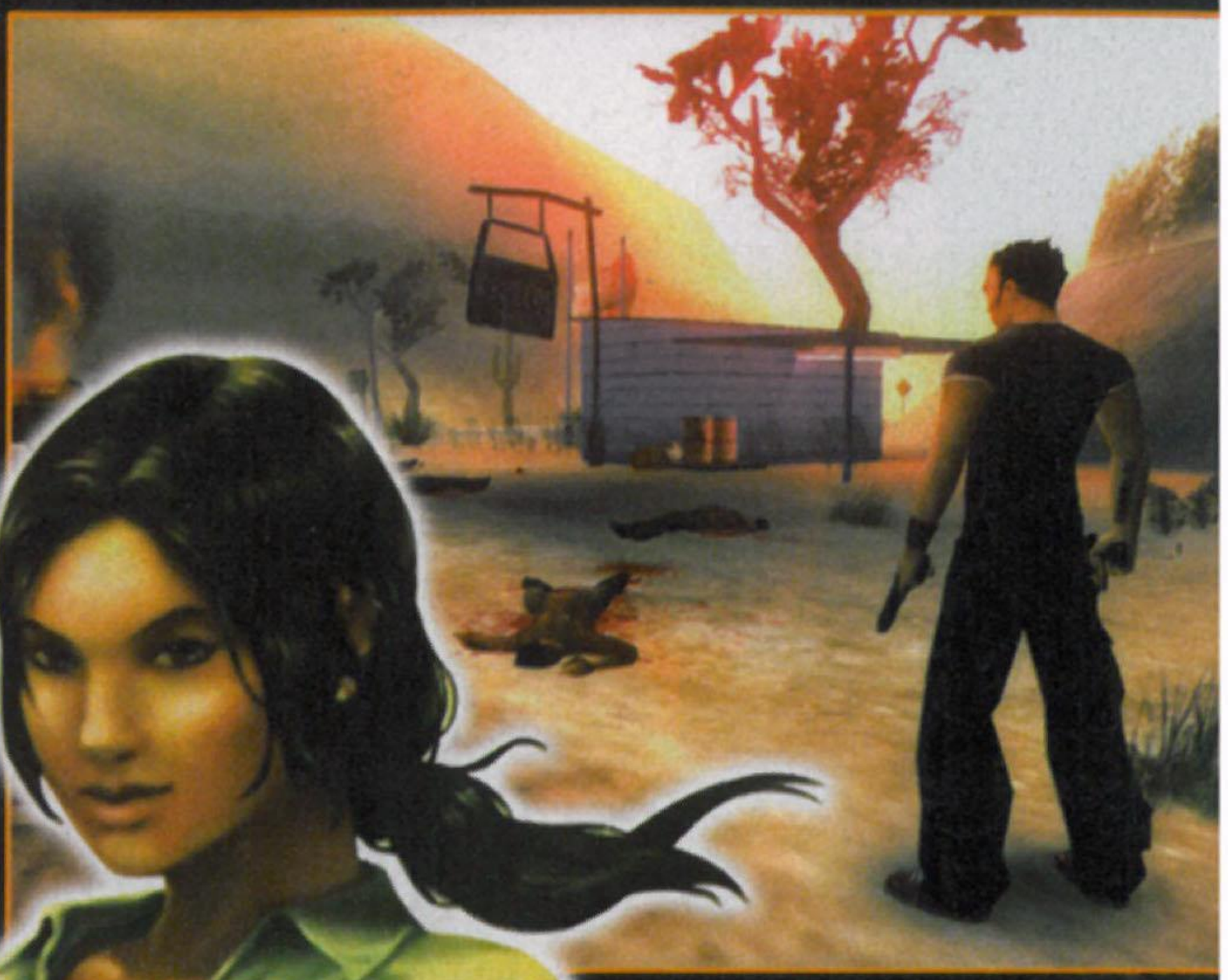


O combinaţie interesantă? Eu aş spune ciudată. Influenţele primite din tot soiul de jocuri atât de diferite poate fi o lamă cu două tăişuri, însă băieţii de la Deadline Games par a se descurca binişor. Ca fir epic al acţiunii, producătorii au ales un clasic amestec de mafie, droguri şi un tip care vrea neapărat să facă pe eroul, în cel mai dulce stil clasic. Astfel, nenea Ramiro Cruz, cunoscut şi sub denumirea de Ram sau "El Gringo Loco" (ăla micu' de respiră greu) este un fost deţinut. Ce a făcut prin puşcărie nu ni se spune (şi aferent, nici dacă mai poate merge drept), însă ştim sigur că tăticuţul său drag şi iubit a crăpat eroic pe baricadele ţării, după ce i s-a înscenat o moarte prin supradoză de droguri (de aici, titlul atât de sugestiv). Şi cum nu se poate fără violenţă, lui Ramiro îi vine trăsnita idee de a-i căuta pe dealerii de droguri în gaură de hârciog, a-i găsi şi, evident, a le explica prieteneşte cum stă treaba cu zece gloanţe în "pieptu-i de aramă".

Din punct de vedere al gameplay-ului propriu-zis, vom găsi se pare o grămadă de asemănări cu stilul abordat în **Max Payne** (lucru care, însă, nu face din **Total Overdose** o clonă), în sensul că vom avea parte de o grămadă de acţiune rapidă, bullet-time cum scrie la carte, precum şi tot soiul de scene siropoase şi lacrimogene, mai rău ca în cel mai plângăcios anime. Elementele din **Serious Sam** se vor întrevedea pe parcurs, atunci când vom avea parte de acel ritm alert







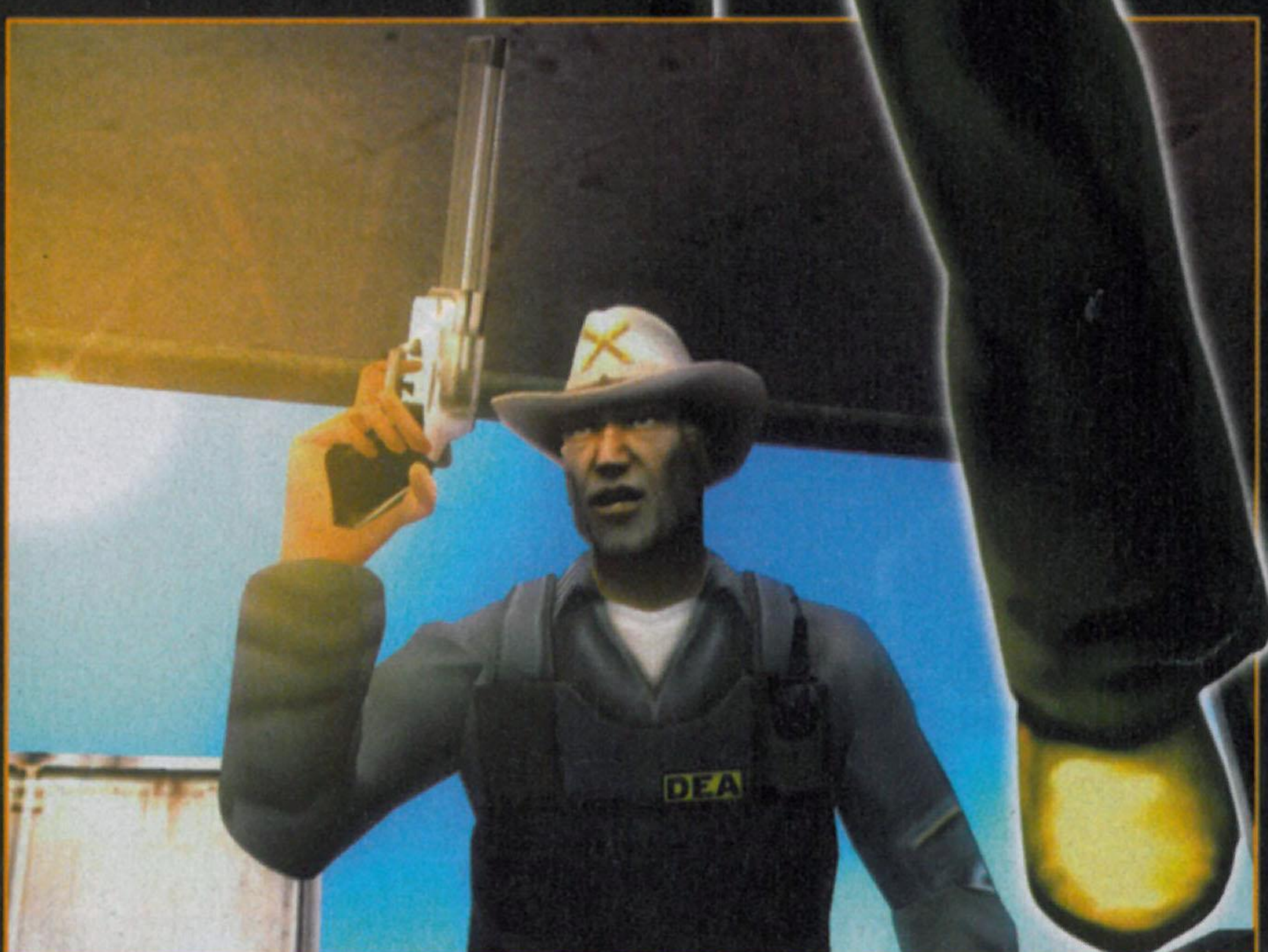


care a făcut deliciul publicului. Când jocul a fost prezentat la E3, am avut şansa de a-l vedea pe Ramiro încercând să se infiltreze şi să distrugă un câmp foarte productiv de marijuana. Păstrând doar pentru mine remarcile de disperare care îmi pulsează prin creier la auzul unei asemenea acţiuni, vă pot spune că misiunea lui era aceea de a ajunge la locaţia respectivă, de a elimina un număr destul de impresionant de inamici, urmând ca, în final, să distrugă nişte rezervoare de fertilizare. Simplu, concis, James Bond style. Unul dintre cele mai interesante elemente din **Total Overdose** este bonusul primit pentru diferitele "spicy moves" pe care eroul nostru le face. Să vă explic mai pe larg cum stă treaba: în aceeaşi situaţie de mai sus, Ramiro ajunge în câmpul cu pricina, când o maşină burduşită cu doi paznici îşi face rondul prin zonă. Alertaţi de zgomotele dubioase, cei doi infractori coboară din vehicul, în căutarea unui posibil intrus, iar Ramiro, după ce îl anihilează pe primul, îi fură celuilalt pălăria, împuşcându-l imediat "in da face". Toată această agitaţie se sfârşeşte cu un "Hatsteal", text pe ecranul monitorului, plus o serie de bonus points primite pentru un spicy move reuşit. Alte asemenea mişcări implică "punerea pe jar" a adversarului, mai bine zis o combustie cât toate zilele ce îl face pe săracul mexican să alerge ca disperatul, urlând de parcă ar fi strâns de... gât, mişcare ce aduce, de asemenea, puncte în plus jucătorului. Mai mult, tot soiul de mişcări de circ, sărituri, acrobaţii ghiduşe, ne vor aduce astfel de bonusuri - fapt ce ne va îmbia, probabil, să abordăm titlul într-o manieră ceva mai diferită.

În plus faţă de împuşcatul maşinal ce provoacă la un moment dat somnolenţă, **Total Overdose** ne mai oferă o serie de power-ups, numite "loco powers". Acestea pot fi obţinute în urma unor diverse combo-uri, cum ar fi uciderea a şase inamici succesiv. Aceste puteri "loco" ne vor ajuta, se pare, să scăpăm din situaţii ceva mai puţin plăcute, cum ar fi zone închise, pline cu adversari puşi pe hartă. La acelaşi E3 am putut vedea una dintre aceste mişcări, numită Whirlwind, în care Romiro scoate frumuşel de sub parpalac două semi-automate, cu care începe să măcelărească tot ce se găsea în jurul lui. Altele vin să ne blagoslovească cu un Sombrero al morţii, adicătelea un nenea schelet în costum, ce urmează personajul principal ca orbul, împuşcând tot ce îi iese în faţă. Sau o bombă Pinata, care, o dată aruncată, provoacă inamicii să alerge cu patos înspre ea, după care explodează cu graţie de balerină.

Toate bune şi frumoase, promisiuni multe, speranţe cât China, vom vedea în curând dacă jocul oferă chiar tot cu ce se laudă.

DRINKING IN ACTION
paul@pcgames.ro



Producător: Kuju Ent. **Publisher:** Konami **Gen:** Action **Termen:** necunoscut



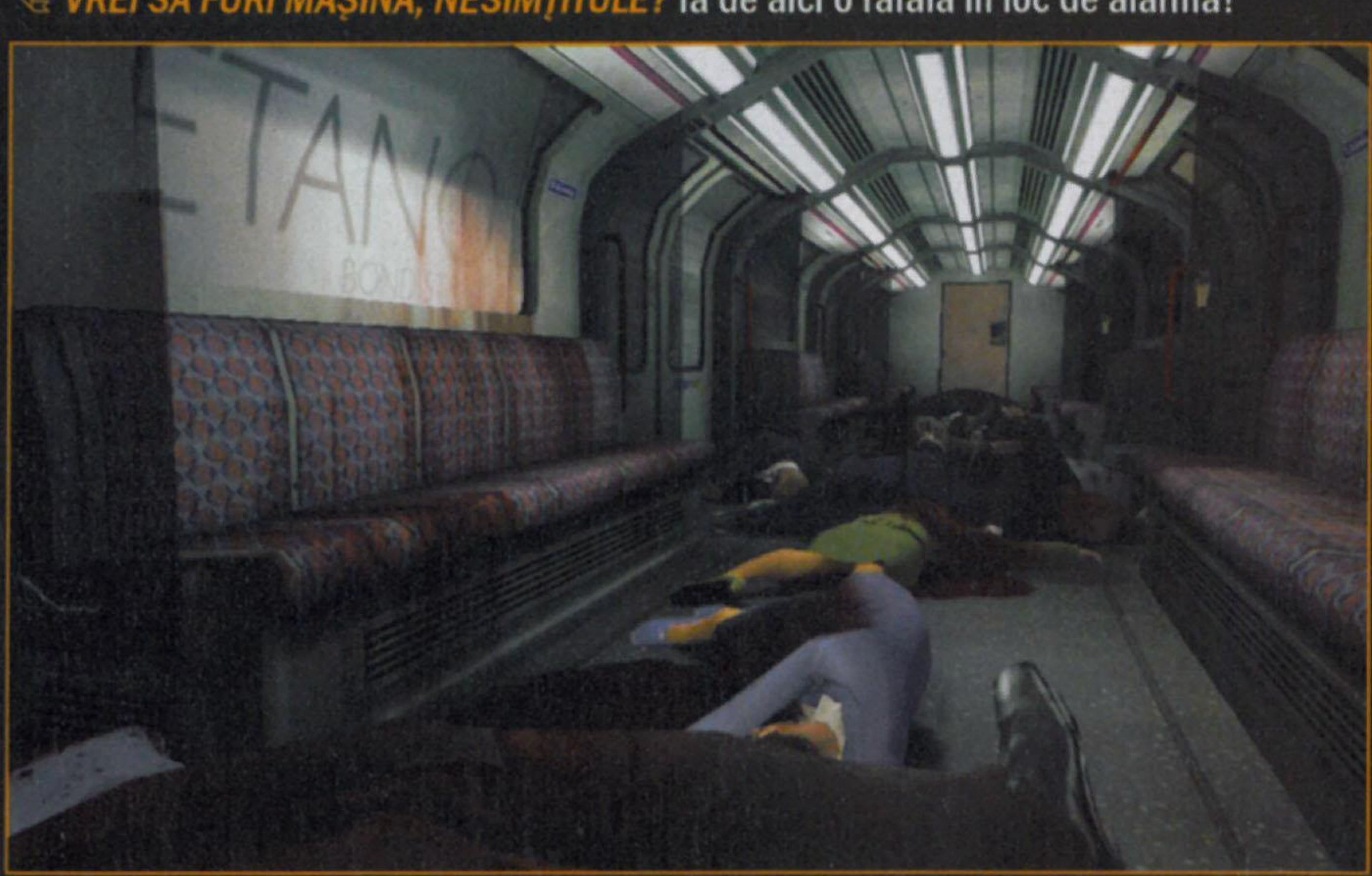


The Regiment

Terorismul... cel mai rentabil subiect pentru știrile zilei (indiferent de ora difuzării), pentru industria iluziilor de la Hollywood și nu în ultimul rând și pentru industria jocurilor video. Mulți producători pășesc acum pe calea deschisă de **SWAT**, **Rainbow Six** sau **Counter-Strike**. Cu **The Regiment** și japonezii de la Konami speră să prindă încă valul modei. Jocul va încerca să ne prezinte "realitatea brutală a luptelor cu teroriștii". Și cine ar fi instructori mai buni decât trupele speciale din Marea Britanie, S.A.S. (Special Air Services). În realitate însă, avem de-a face cu o scuză care să motiveze ciuruirea băieților răi și dădăcirea unor ostatici neajutorați, de pe străzile Londrei.



VREI SĂ FURI MAȘINA, NESIMȚITULE? Ia de aici o rafală în loc de alarmă!



MĂCEL ÎN METROU! Mission failed!


Producătorii lucrează la patru campanii în care vor primi rol principal printre altele și metroul din Londra, Parlamentul băutorilor de ceai la ora cinci și ambasada iraniană din capitala Marii Britanii. Pentru a conferi autenticitate acțiunii producătorii s-au ostenit să-l angajeze pe John MacAleese un veteran S.A.S., al cărui nume este cunoscut de la incidentul infam petrecut la ambasada Iranului în 1980. Rolul lui nu se rezumă doar la un simplu consultant. Înainte de fiecare misiune vom primi câte un briefing video, în care acest gentleman va încerca să ne explice sarcinile de tough-guy.

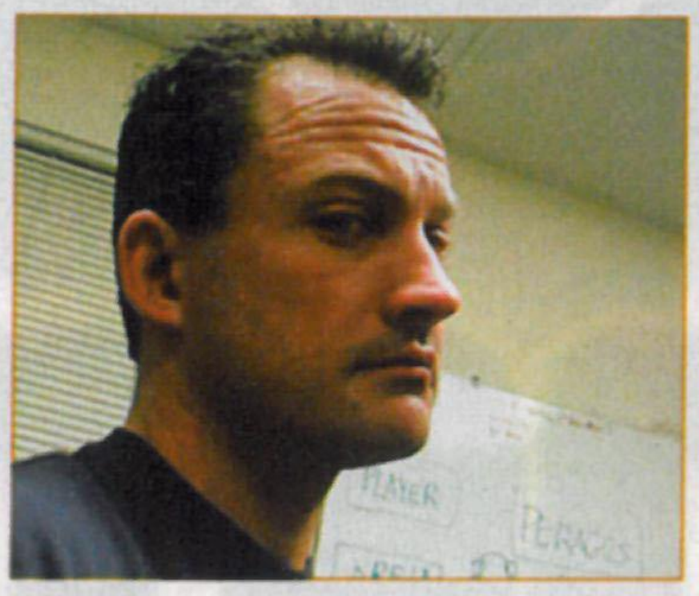
Cei care au un sentiment de déjà vu și se simt ca într-un nou episod de **Rainbow Six**, să nu se sperie, nu există nici o problemă cu simțurile lor. **The Regiment** la ora actuală pare răspunsul Marii Britanii la seria celebră legată de numele lui Tom Clancy. Totuși englezii nu-și permit o copie unu la unu (copyright-ul care ar trebui plătit celor de la Red Storm ar fi prea mare), așa că încearcă să includă și idei originale. Prima diferență trebuie căutată chiar în mentalitatea jocului și a trupei. Un ofițer S.A.S., spre diferență de unul Rainbow, n-are voie să tragă în tot ce mișcă și are brișcă suedeză în mână. Aici, fiecare împușcătură trebuie motivată și, pe cât posibil, teroriștii trebuie capturați vii. O altă diferență ar fi reacția ostaticilor panicați la prezența ta: conform promisiunilor designer-ilor aceștia nu se vor mai comporta ca niște vite care așteaptă să fie eliberate, ci, eventual, vor încerca să scape de capul lor, ruinând astfel acțiunea. Să sperăm că totuși nu va trebui să te transformi în psiholog pentru ai calma!

Jocul va fi pus în mișcare de Unreal Engine 2. Din păcate screenshot-urile și trailer-ele apărute până în prezent nu sunt prea convingătoare, scenele părând neterminate.

În afară de acest lucru, dacă punem la socoteală și faptul că cei de la Konami vor să porteze jocul și pe PS2, termenul de apariție, toamna acestui an, pare de-a dreptul imposibil de respectat.

MOUNTAIN JEW
jacint@pcgames.ro


Fanatic Gamer
E DESPRE JOCURI
cu Carmen Ivanov
Singura emisiune radio despre jocuri de PC și Console.
Ascultă despre cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.
Află totul despre Anarchy Online, și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.
In fiecare duminică de la ora 12, la Radio Mix București pe 100,6 FM, în rețeaua MIX FM, și pe internet la www.infomix.ro.
Radio MIX Bucuresti



PROFIL Chris Avellone

Chris Avellone a văzut lumina zilei în 1972 în statul Washington. În mod asemănător cu celelalte personaje ale industriei jocurilor, şi Chris încă de mic a prins gustul RPG-urilor şi mai apoi al jocurilor pe calculator. În cazul tânărului provenit dintr-o familie cu origini siciliene, agenţii care l-au corupt au fost **D&D** şi **Bard's Tale 2**. În timpul facultăţii, în loc să-şi vadă de studiile sale, omul se preocupa cu realizarea de MOD-uri şi module de RPG-uri, respectiv scrierea de romane fantasy cu care bombarda non-stop diferitele edituri. Câteva dintre aceste creaţii au apărut în revistele Dragon şi Shadis, respectiv în colecţia de module Hero Games. După terminarea facultăţii, Bruce Harlick, fostul său şef de la Hero Games (ulterior grafician la Atari, iar în zilele noastre designer-şef la Matrix Online) l-a introdus pe Chris într-un studio proaspăt înfiinţat care-şi propusese producerea de RPG-uri. Această firmă a fost Dragonplay-ul, cunoscut ulterior sub numele de Black Isle. Astfel, în '96 domnul Avellone s-a mutat în California să lucreze la firma al cărui joc îi sădise în inimă dragostea pentru RPG-urile electronice cu 10 ani în urmă. Iniţial el primise câteva sarcini de tester (numele său apare în genericul jocurilor **Die by the Sword**, **Conquest of the New World** şi **Star Trek: Starfleet Academy**), dar la scurt timp se văzuse deja că i se potriveşte mai mult job-ul de scenarist. Aşa că, după destrămarea echipei originale care a produs primul **Fallout**, la începutul lui 1998 a fost aruncat în apa adâncă, direct în mijlocul echipei responsabile de realizarea continuării. El a reuşit să-şi îndeplinească sarcinile destul de bine dacă luăm în considerare că avea la dispoziţie doar 10 luni: echipa a rămas împreună, jocul a apărut (chiar dacă **Fallout 2** nu aducea mai nimic nou faţă de primul), dar era plin de bug-uri. În pofida acestui lucru însă, jocul s-a dovedit a fi un succes surprinzător. Fanii s-au apucat chiar să se certe pentru a decide care e mai bun, originalul sau continuarea. În timpul dezvoltării s-a forjat o echipă care putea concura cu team-ul original şi ale căror personalităţi centrale au fost Chris şi producătorul de origine scoţiană Feargus Urquhart. Şansa vieţii sale a apărut abia după apariţia lui **Fallout 2**: împreună cu personalităţi precum David Zeb Cook (creatorul lumii AD&D) şi Guido Henkel (părintele seriei **Realms of Arkania**) i-a fost încredinţată dezvoltarea jocului care trebuia să detroneze **Baldur's Gate**-ul. Ei au primit tot ce le trebuia: bani, timp, oameni, libertate creativă totală. Rezultatul s-a concretizat într-unul din cele mai bune RPG-uri care au existat vreodată, **Planescape Torment**. Din păcate, din punct de vedere financiar jocul s-a dovedit a fi un eşec: au fost vândute doar 7.300 de exemplare. Din cauza crizei financiare a companiei mamă, dezvoltarea jocurilor s-a redus şi Chris avea din ce în ce mai puţin de lucru. Totuşi, i-a fost încredinţată dezvoltarea seriei **Icewind Dale** şi producerea adaptării lui **Baldur's Gate** pe console, **Dark Alliance**. Potrivit spuselor lui, s-a înhămat şi la proiectul care ar fi trebuit să salveze compania. Pe lângă faptul că a întocmit Biblia **Fallout** pe 100 de pagini, a mai început să pregătească în detaliu toate amănuntele lui **Fallout 3**. Dar, n-a fost să fie! După abandonarea lui **Fallout 3** şi **Baldur's Gate 3**, el a părăsit corabia care se scufunda şi, împreună cu trei alţi colegi (Chris Parker, Chris Jones şi Daren Monnahan), a pus bazele firmei Obsidian. Ei s-au remarcat prin realizarea continuării de la **KotOR**, acum lucrând la **Neverwinter Nights 2** şi la un proiect secret denumit New Jersey pentru care au licenţiat engine-ul Unreal 3.0.





ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro






My SHOP
noi propunem originalele. mai departe alegi tu !
Catalog Septembrie-Octombrie 2005
CELE MAI RECENTE JOCURI PC
SOFTURI UTILITARE
OFERTA HARDWARE MULTIMEDIA HERCULES
ACCESORII PC & CONSOLE
THRUSTMASTER
PRET 53 EURO 189,54 RON
TRUSTMASTER
PC DVD-ROM
BARD'S TALE
PRET 32,72 EURO 118,40 RON
BARD'S TALE
O AMUZANTA AVENTURA MEDIEVALA
COLD FEAR
PRET 29,45 EURO 106,50 RON
COLD FEAR
SALVEAZĂ-TE DIN CEA MAI REALISTĂ AVENTURĂ
Stick+Cradle USB 2.0 WiFi 802.11 G
Wireless
PRET 41,65 EURO 150,77 RON
Detalii pe CD/DVD
Nota: Produsele din imagine sunt cu titlu de prezentare



Fable: The Lost Chapters



PĂZEA, AMICE, sabia mea e mai mare decât a ta!



EFECTUL Pepsi Blue



NU TRAGE, DOM' SEMACA, sunt eu, Lăscărică! Mâncaţi-aş!



CASELE DE TOLERANŢĂ nu mai sunt ce erau pe vremuri...

Chiar dacă avem de-a face cu o portare (şi ştiu că foarte multă lume deja se teme de acest cuvânt mai rău decât Baiazid de Mircea cel Bătrân), surpriza a venit atunci când am realizat că **Fable** nu se vrea a fi o copie fidelă a variantei sale de pe Xbox (o variantă de succes acum un an de zile), ci **un joc îmbunătăţit, cu o grămadă de ghiduşii noi, tot felul de "capitole pierdute", precum şi o optimizare de mama focului. Pe scurt, Fable încearcă cu degetul apa seacă (de ceva vreme) a genului RPG.**

Degetul respectiv (sau retrospectiv, după bunul plac al cititorului) este unul foarte pretenţios. De vreo doi ani încoace, am avut parte de tot felul de cvasi-RPG-uri care au încercat să umple scena migălos elaborată de nişte titluri de succes acum câţiva ani buni. Cum au reuşit sau, mai bine zis, ce au reuşit, a rămas la latitudinea jucătorilor. Ei bine, din când în când, un nenea producător se trezeşte cu castravetele în gură, preia degetul despre care vorbeam mai sus şi îl transformă într-o adevărată sondă a gustului, testând piaţa şi, implicit, testând cât de mult poate cineva suporta o cantitate exagerată de elemente hardcore. De obicei, rezultatul este pierdut în multitudinea de jucători "casual" care s-au ivit ca ciupercile după ploaie, însă, în cazul de faţă, cineva, acolo sus, a încercat ceva mai mult. Luând un joc de console (cu toate ajunsurile şi neajunsurile sale), pompând în el o grămadă de chestii care nu pot face decât deliciul publicului şi, nu în ultimul rând, optimizând toată această prăjiturică într-un spirit al PC-ului, Lionhead încearcă să demonstreze lumii întregi că se poate. Şi gura jucătorului, venită după ani buni de lipsă totală de noutăţi în domeniu (noutăţi care să conteze cu adevărat) grăieşte şi ea cu patos: se poate! Uite că se poate! Să nu credeţi că degetul de mai sus ajunge în gura jucătorului. Nicidecum! Lionhead a lansat anul trecut o variantă pentru Xbox care, la rândul ei, s-a bucu-



Eroii din Fable



Briar Rose
Tipa de faţă e o eroină misterioasă pe care o întâlnim într-o adevărată situaţie de criză. O luptătoare, pe cât de redutabilă pe atât de carismatică, Rose poate pune pe jar şi o armată întreagă.



Jack of Blades
Jack of Blades este eroul eroilor, tata lor, cea mai tare persoană din întreg Albionul. El e adevăratul mecanic al jocului, iar când îl întâlnim, aflăm că nu este chiar un străin şi că ştie cam multe despre eroul nostru...



Maze
Maze este fondatorul şi persoana responsabilă de Ghilda Eroilor. El este cel care îl salvează pe puştiulică din ghearele morţii, atunci când bandiţii invadează satul şi îi răpesc sora.



Scarlet Robe
Această tanti este atât de cunoscută în Blaverine, încât are chiar o statuie care îi este dedicată. Plus că e prima femeie care a reuşit să penetreze periculosul Witchwood. Ce mai, un adevărat model pentru feministele de azi.



Thunder
Thunder este unul dintre cei mai populari eroi ai Albionului, fiind în acelaşi timp logodnicul lui Lady Grey. Imens, un adevărat Arnold al lumii virtuale, Thunder are o gură pe măsură şi cotcodăceşte mereu.



Twin Blade
Acest individ este şeful unui grup destul de bine organizat de bandiţi şi, poate, cel mai periculos din toată istoria Albionului. Muşchi din cap până în picioare, Twin Blade nu se dă în lături de la nimic.



Whisper
Întâlnită la începutul jocului, Whisper este şi ea un apprentice în Ghilda Eroilor. Sora mai mică a lui Thunder, Whisper este o luptătoare agilă şi foarte isteaţă, însă şi-o cam ia pe cocoaşă des de la personajul nostru.

rat de niscaiva succes în rândurile petrecăreţilor, iar acum a decis că este timpul şi pentru surioara PC. Toate bune şi frumoase, însă când auzi de la mama şi de la tata că ceea ce ţi s-a pregătit (sub forma unei portări) conţine acel mistic element numit "îmbunătăţire" sau "chestii în plus", prima reacţie implică salturi mai ceva ca ale lui Stokky când încearcă să se caţere pe Muntele Găina în căutare de Mithrill. Deci, pe scurt: Domnul a dat o chestie pe Xbox, Domnul a mai dat o chestie pe PC şi tot Domnul a mai dat cu ceva înverşunare nişte elemente de-a dreptul fantastice. Să ne trăiască!

Momentul în care am rămas fără lichide

Dacă mânuţele voastre (gata, am terminat alegoria degetului) au atins alegru varianta Xbox, atunci ştiţi despre ce este vorba. Dacă nu, iaca ideea: **Fable** este un joc care încearcă să depăşească graniţele obişnuite ale RPG-ului, punând un deosebit accent ascuţit pe deciziile noastre de zi cu zi. Nu e doar clasica poveste cu care toată lumea ne-a obişnuit, în care luăm un cuţit, o sabie sau o bâtă şi hălăduim câmpiile în căutare de monştri. Aproape la fiecare pas făcut pe teritoriul jocului, ni se oferă posibilitatea de a alege între bine şi rău.

Rămâne la latitudinea noastră dacă vrem să fim acel drăguţ cavaler în armură strălucitoare, minunat şi iubit de toţi (the chicks love it), sau dacă optăm pentru o abordare ceva mai... hehehe... machiavelică, trăgând ţepe peste ţepe tuturor celor care ne ies în cale. Pe scurt, se promovează ideea conform căreia fiecare alegere de pe parcursul jocului are oareşce valoare morală. Pentru unii... Dacă stăm şi ne gândim cu drag la faptul că Lionhead au fost responsabili şi pentru **Black and White**, ni se va părea normal să aflăm că, în **Fable**, vom descoperi aceleaşi capacităţi de transformare fizică (întâlnite, într-o măsură mai mult sau mai puţin pregnantă şi în **Kotor 2**), în funcţie de cât de good sau evil suntem. Teoretic, chiar dacă la începutul jocului toată lumea purcede la acţiune în pielea unui puştiulică cu caş la



OI FI EU BĂTRÂN, dar şi la vârsta asta încă mai pot...



HLIZI-M-AŞ şi eu ca boul la poarta nouă...

gură, nu vor exista două personaje la fel. Posibilităţile de a o lua pe arătură sau de a ne servi patria cu un voios zâmbet de pionier sunt atât de multe, încât nici nu poate fi vorba despre linearitare. În acelaşi timp, în momentul în care câştigăm experienţă, o putem folosi pentru a ne creşte forţa fizică (ergo, arătând mai mari şi mai puternici) sau o putem investi in atribute care influenţează viteza (drept pentru care vom arăta ceva mai slăbănogi, aşa ca românul fomist după o tură de greva foamei).

Where the hell is that bottle?

Povestea din **Fable: The Lost Chapters** este una cum nu se poate mai clasică, însă modul de abordare al producătorilor este cum nu se poate mai genial. Totul începe cu un nenea puştiulică, fiu de ţăran fără tractor, care află cu surprindere că este ziua surorii sale şi că trebuie să îi facă un cadou. Individul ăla căruia toată lumea îi spune tata (mai puţin mama, ea îi spune "porcule, iar ai venit rupt de beat acasă") decide că cea mai bună metodă prin care poţi strânge bani pentru un cadou este de a umbla teleleu prin oraş şi de a face diverse trebuşoare utile. Îţi promite că, pentru fiecare faptă bună, îţi va da un gologan. Sătucul iniţial este plin de oameni simpli, fiecare dintre ei având nevoie de ceva. Încă de la început ne lovim de acel aspect "moral" al deciziilor de care vorbeam mai sus – un individ te lasă paznic peste nişte butoaie în ferma sa, simţind acuta nevoie de a purcede până la toaletă, moment în care un ţânc apare şi te îndeamnă să deschizi butoaiele şi să vezi ce e înăuntru. În alt caz, o săracă domniţă te trimite să-i cauţi bărbatul, care e bine mersi în compania unei femei uşuratice, dar care îţi oferă bani pentru a nu zice nimănui nimic. Tot jocul este piperat cu asemenea decizii, fiecare dintre ele punându-te mai aproape de calea dreaptă sau de calea "ivil". O chestie interesantă aici, în funcţie de cum eşti privit în sat (căci veştile circulă repede, indiferent de deciziile pe care le iei), oamenii din jur încep să comenteze. Ca românii. Dacă eşti băieţel bun şi ajuţi pe toată lumea, nu te mai poţi sătura de texte gen "he makes his family proud", în timp ce, dacă alegi partea întunecată a Forţei, toată lumea te va critica şi va spune numai chestii nasoale despre tine. Ei bine, toate bune şi frumoase, după ce te preumbli prin sat vreo jumătate de oră, îndeplinind treburile altora, strângi cei trei galbeni pentru a-i lua surorii tale un cadou. O găseşti, i-l dai şi... surpriză, satul este invadat de o turmă de bandiţi joviali, care nu au altceva mai bun de făcut decât să taie şi să spânzure tot ce le iese în cale. Îl omoară inclusiv pe tata şi o



NENEA, facem schimb?

BRADUL PIT în toată splendoarea sa.



NATURĂ VIE cu flori şi cu un imbecil în mijloc.













răpesc pe mama şi pe sora. Tu, ca un laş care se respectă, stai cuminţel într-un tufiş şi nu comentezi. Din toată această harababură eşti salvat de un nenea magician pătat pe faţă şi cam negricios, care, culmea, este ceva şef miez în ghilda eroilor. Ei bine, aici urmează partea clasică de tutorial, în care eşti dus în respectiva ghildă (nu aşa de adevărată ca Fluffeh Bunnehz de pe Zenedar, dar, mă rog...) şi pus la treabă. Cunoşti o grămadă de persoane, înveţi tot felul de chestii (de la trasul cu arcul la folositul magiei) şi, cel mai important, creşti mare. Da, aţi auzit bine. Dacă, în momentul în care respectivul magician te aduce în ghildă, eşti un puştan de vreo 12 ani când termini toate antrenamentele şi eşti gata să dai ochii cu lumea cea supărată, bărbat adevărat fiind, cu păr pe piept, avid după plăcerile vieţii... ce mai, mascul feroce în toată regula. O dată ce ai trecut toate testele din ghildă (şi care, repet, joacă un excelent rol de tutorial, în care ne obişnuim cu controlul şi cu diversele şmecherii pe care le oferă jocul), suntem gata de a purcede în lume şi de a face fapte bune sau, după caz, de a strica tot ce au clădit alţii.

Fără lichide într-o dimineaţă aspră...

Interacţiunea cu cei din jurul tău este impresionantă. Spre exemplu, în funcţie de reputaţia pe care o ai, vei avea ulterior acces la o serie nouă de quest-uri. Una dintre cele mai bune căi prin care îţi poţi creşte reputaţia, făcându-te astfel iubit sau urât printre cetăţeni, este aceea de a te lăuda cu trofeele de război. Spre exemplu, la puţin timp după ce devii absolvent cu drepturi depline (căci al facultăţii mai greu, trebuie să aştepţi re-reurile), eşti însărcinat cu misiunea de a salva un sătuc din ghearele malefice ale unui grup de viespi. Şi cum trebuie să existe mereu ceva care îţi îngreunează situaţia, aceste viespi au şi o tanti regină, una bucată oversized big piece of... wasp pe care trebuie să o clăpăceşti. Ei bine, după ce rezolvi problema, poţi merge prin diversele orăşele din zonă şi te poţi lăuda cu capul viespei, un adevărat trofeu de război. Cu cât mai multă lume vede acest trofeu, cu atât va fi mai bine şi cu atât mai mult vei fi mai cunoscut şi ţi se va duce vestea peste şapte mări, şapte ţări şi şapte birturi. În acelaşi timp cu povestea principală, întâlneşti o grămadă de mini-questuri care te pun să alegi mereu între bine şi rău. Astfel, tot în capitolul cu viespea, un cerşetor este agresat de un individ dubios, moment în care ţi se oferă posibilitatea de a alege între a-l ajuta pe cerşetor sau de





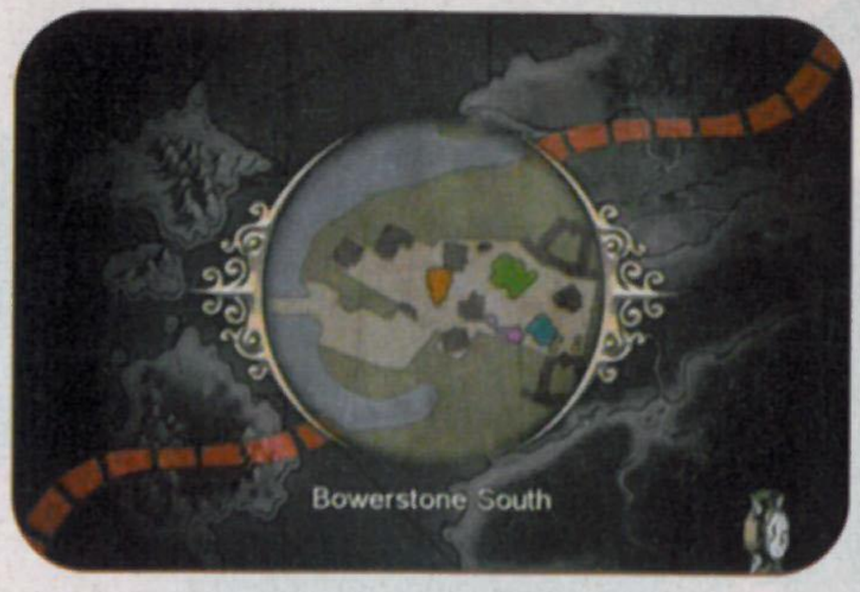




Orașele din Fable

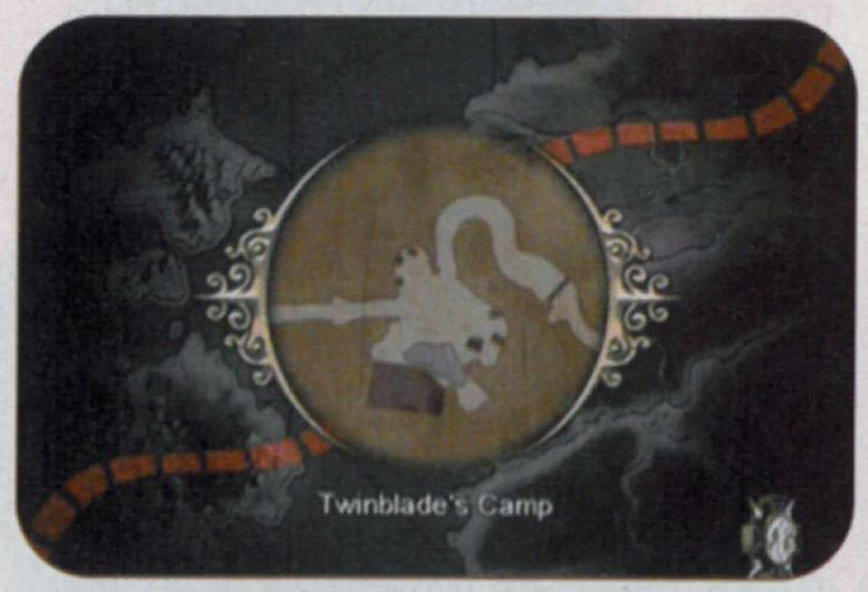
Bowerstone

Bowerstone este cel mai mare oraș din întreg Albionul, fiind, de fapt, și capitala acestuia. Este împărțit în două, partea de Sud și partea de Nord. Partea de Sud este plină de case și de tot soiul de oameni, în timp ce partea de Nord e un tabu unde se află reședința primarului.



Twinblade's Camp

După cum ne dăm seama din denumirea acestei locații, ea este cuibușorul de nebunii al fiorosului Twin Blade. Vom descoperi aici și un vânzător ce ne oferă diverse item-uri, precum și un Fight Club în toată regula. Nu sunt prea multe de făcut pe aici, dacă vii, vii doar cu motive întemeiate.



Heroes Guild

Aici ne începem ucenicia într-ale eroismului. Vom învăța tot ce este de învățat aici, de la mânuirea săbiei, până la folosirea vrăjilor. În plus, acesta este locul care ne învață micile șmecherii de control pe care **Fable** le are la dispoziție... Ah, da, și doar aici putem învăța noile skill-uri.



Hook Coast

Situat pe o mică insulă din nord-vestul Albionului, Hook Coast este o regiune polară. Atâta zăpadă cum nici în Siberia nu găsim, o tavernă unde putem linge ceva cald, un vânzător și un armurier, toate acestea creează un orășel care ascunde numeroase secrete... Care abia așteaptă să fie descoperite.



Knothole Glade

Situat în apropierea Templului Avo, Knothole Glade adăpostește o sumedenie de oameni și de caractere. Dacă dorim să ne facem un tatuaj, cu siguranță aici e locul. Tot aici se află faimoasa statuie dedicată lui Scarlet Rose, precum și un archery range unde putem participa la un concurs.



Oakville

Oakville este orașul natal al eroului nostru. Toată aventura începe aici, când o mână de bandiți fac scandal, îi omoară tatăl și îi răpesc sora. Plin de amintiri neplăcute, Oakville este, totuși, un oraș primitor și plăcut pentru orice vizitator. Poți cumpăra până și o casă.





AJUTOOR, mă omoară fanele!!!

a-l bate măr și de a-l fugări prin tot satul. Oricât de mult mi-ar plăcea să fac acest lucru în lumea reală, m-am dovedit a fi un gentleman scos din cutie și, pe tot parcursul jocului, am ajutat nevoiașii, am sărit ca să salvez tot soiul de oameni aflați la ananghie... ce mai, am fost un cavaler în armură strălucitoare. Jacint ar fi mândru de mine! Habar nu am cum de s-a întâmplat asta, mi se trage probabil de la ajutat prea mulți n00bs în **WoW**, însă promit că data viitoare voi lăsa în urmă numai râuri de sânge. Așa cum se cuvine. **Fable**, neavând un final atât de deschis precum, să zicem, **Morrowind**, compensează tocmai prin aceste mici quest-uri decizionale (care, pe termen lung, influențează serios relația noastră cu cei din jur), oferind suficientă rejucabilitate.

6:10 AM. Hmmm hmmmmm hmmmm ...

Partea cu care versiunea pe PC vine în plus este, la propriu, un "lost chapter", drept pentru care, spre deosebire de varianta de pe Xbox (culmea, s-a ajuns și la așa ceva!), avem parte de mai multe ore de joc, nouă regiuni noi de explorat, precum și o grămadă de quest-uri pe care nu le veți regăsi în frățiorul de pe console. Mai mult, apărând la ceva timp după, varianta de pe PC beneficiază de o grafică mult îmbunătățită și optimizată, un control surprinzător de ușor și de comod (comparat cu alte jocuri de gen, cum ar fi **Gothic**, controlul este dumnezeiesc!), precum și un feeling care nu prea aduce nici un iz de console. Surprinzător, dar plăcut. Ca să nu mai zic de bagajul destul de promițător de artefacte, obiecte, arme, armuri cu care producătorii se afișează în lumea jocurilor. Ținând cont de faptul că jocul "rulează" dintr-o clasică perspectivă third person, este imposibil să nu încercăm, fie și instinctual, să îl comparăm cu alți clasici în domeniu. Lionhead a avut dificila misiune de a "traduce"





EU L-AM ÎNVĂŢAT pe Zeus ce să facă cu fulgerele lui...



SĂ-I DAU? Să nu-i dau?

practic controlul de pe console, control foarte uşor datorită unui gamepad care se respectă, într-unul de PC. Chiar dacă multă lume nu înţelege, degeaba ai la dispoziţie o sută de mii de butoane, plus un mouse pe deasupra, deoarece există anumite jocuri sau, mai mult, stiluri de joc al căror control este mult mai facil pe console. În **Fable**, sistemul folosit este practic o copie fidelă a celui de pe console, cu clasicele WSAD la dispoziţia jucătorului pentru mişcarea personajului. Fratele Mouse intră şi el în scenă, având rolul de a controla camera (exact în stilul multor jocuri Action apărute recent). Cu toate acestea, pentru a accesa diverse abilităţi speciale, cum ar fi vrăjile, atacurile mélée sau ranged, va fi nevoie de o anumită combinaţie de taste ce implică un Ctrl, un Shift şi un Space pe ici pe colo. Iniţial poate părea dificil pentru cei mai puţin experimentaţi, însă, mulţumită tutorialelor de la început (tutoriale pe care le putem repeta ori de câte ori este nevoie), totul devine foarte simplu.

Se vede că în **Fable** au fost investiţi ceva bănuţi. Microsoft nu s-a dat în lături nici de la convocarea unor compozitori speciali pentru a crea tema jocului, drept pentru care ne trezim cu Danny Elfman (Men in Black, Batman, Spiderman), care a creat un opening theme à la Hollywood. Întreg jocul este foarte bine animat şi colorat, fără ca aceste culori să fie vreodată în exces. Mai bine zis, look-ul jocului se potriveşte de minune cu atmosfera şi universul, drept pentru care nu mi-aş putea imagina ca acest titlu să arate cumva altfel. Ceea ce nu m-a mulţumit îndeajuns (cu toate că este foarte bine făcut, dar aici vine vorba de gusturi), a fost animaţia şi stilul de creare al personajelor. Mi s-au părut puţin cam... pătrăţoase, cel puţin la meclă. Ah, da, şi faptul că nu avem nici un personaj feminin cu părul roz este un punct în minus. Un MARE punct în plus al jocului (spre deosebire de CRPG-urile moderne, care pun un foarte mare accent pe combat, uitând de alte aspecte), este cantitatea impresionantă de dialoguri. Sau, mă rog, monologuri.

Fraţilor, vorbesc oamenii ăştia mai ceva ca maică-mea când îmi face morală că am venit beat acasă. Investiţia în actori se pare că a fost fructuoasă, deoarece jocul curge fluent, cu multe interludii animate, care se integrează perfect în atmosferă. Ca să nu mai zic de optimizarea engine-ului care, chiar dacă foloseşte o grămadă de ultra-high textures, se mişcă foarte bine (surprinzător de bine, aş putea spune) şi pe maşinile mai slabe. Unul dintre minusurile jocului este, fără îndoială, sistemul de save. Console style. Nu putem salva decât manual atunci când ne aflăm pe hartă (autosave-ul are loc doar în situaţii importante), drept pentru care, o dată prinşi într-un quest feroce, fie îl terminăm, fie trebuie să fim pregătiţi pentru a o lua de la capăt.

Nyuu?

Fable este, surprinzător, un joc reuşit. Nu este în nici un caz o minune, însă, spre deosebire de alte titluri care au făcut umbră genului, **Fable** îţi permite să te imersezi lejer într-un univers foarte bine structurat închegat ca la carte şi mereu pus pe şotii. Interactivitatea cu care NPC-urile te primesc este şi ea de nota zece, iar per ansamblu, acest joc merită toţi banii.

Ei bine, vă las şi eu, este 6.45 dimineaţa, am rămas fără alcool de pe la 3, am terminat articolul, am terminat ţigările, sunt terminat de somn, hai pa, enjoy şi jucaţi-l că merită. *Sleeeeeeeep, hugs pink kitty*

DRINKING IN ACTION
paul@pcgames.ro

Punctaj
FABLE: THE LOST CHAPTERS

PRODUCĂTOR	Lionhead
PUBLISHER	Microsoft
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 50 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

- \+ control bun
- \+ interactivitate
- − scârţâie puţin la designul personajelor
- − no pink haired anime chick

Grafică	89%
Sunet	91%
Gameplay	90%
Atmosferă	90%

90%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1,5 GHz	CPU	2 GHz
Video	32 MB	Video	128 MB
RAM	128 MB	RAM	512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MORROWIND, GOTHIC





The Settlers: Heritage of Kings Expansion Pack

Cocoţat frumuşel pe tronul regatului său, cucerit cu sudoare în **Settlers V**, Dario se plictiseşte de moarte. A devenit un Gicu Contra, nu-şi mai ascultă consilierii şi îşi petrece tot timpul la vânătoare şi în chefuri deşănţate, lăsându-şi bieţii vasali să se ocupe de treburile administrative. Într-o frumoasă zi (cred că era week-end, că lumea era la plajă), tinerelul este adus cu picioarele pe pământ: creaturi oribile debarcă pe pământul lui mai ceva decât americanii în Normandia şi încep să-şi facă de cap distrugând tot ce văd în faţa lor. Vajnicul nostru erou pleacă la luptă (ne)dreaptă cu o mână de viteji, ca să pună capăt acestei greţoase invazii, motiv excelent pentru un joc de 12 misiuni. Aventura pe care o începem în acest extension ne aruncă şi nouă câteva oase inovatoare, pe care ne codim însă să le roadem de zor. Îşi fac intrarea în scenă trei eroi noi şi câteva unităţi, noi locaţii, între care stepe şi mlaştini, dar ce ne sare în ochi sunt podurile, pe care le putem construi acum în anumite locuri, care ne costă atât de mult încât cred că ar fi mai indicat să învăţăm să înotăm. Podurile aduc însă un plus jocului căci, graţie acestora, ne putem trimite servii la scormonit de resurse pe malul celălalt. Obey, peasant! Putem chiar distruge un pod ca să tăiem calea de aprovizionare a adversarului. Cine credeţi că poate face această faptă nobilă? Hoţul! Graţie explozivelor de care dispune poate arunca în aer coşmelia în doi timpi şi trei mişcări. În mod bizar, unităţile militare (arcaşi, lăncieri etc.) nu clintesc nici măcar o pietricică din ansamblul podului…

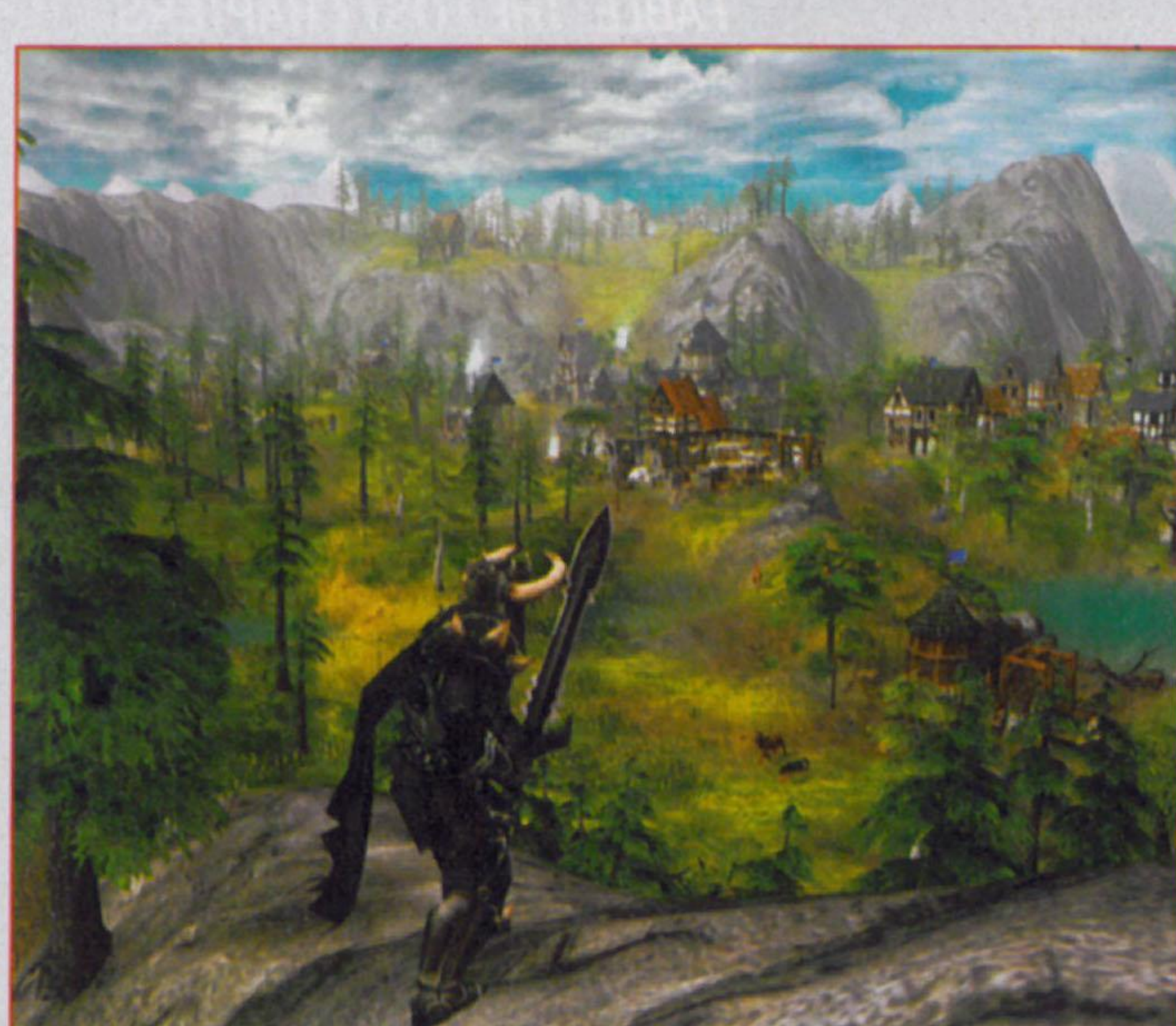


Destul de auster în conţinut, acest Expansion Pack (un titlu cât se poate de clar şi fără înflorituri) trebuie să suporte toate oalele sparte acumulate hulpav de jocul original şi reproduse aici cu o fidelitate soră cu Xeroxu'! Foarte slab ritmat, cu o extracţie de resurse de o lentoare ardeleană, jocul ne oferă lupte haotice, un AI care şi-a pierdut busola şi un pathfinding defectuos. Mai greu, dat fiind că este hrănit cu un număr mai mare de adversari, expansion pack-ul nostru se adresează numai celor cărora le-a plăcut **Settlers V** şi care sunt răsplătiţi acum cu posibilitatea să-şi meşterească nivelurile proprii, cu ajutorul editorului de hărţi inclus cu dărnicie în program.

Într-un cuvânt, iată un titlu de care majoritatea jucătorilor se poate dispensa, mai ales la preţul pe care-l afişează.

BAR CRY

cipri@pcgames.ro





Punctaj
TS: HoK - EP



PRODUCĂTOR	Blue Byte
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ locaţii şi unităţi noi
- \+ construim poduri
- \+ editor de hărţi
- − decoruri repetitive
- − pathfinding defectuos

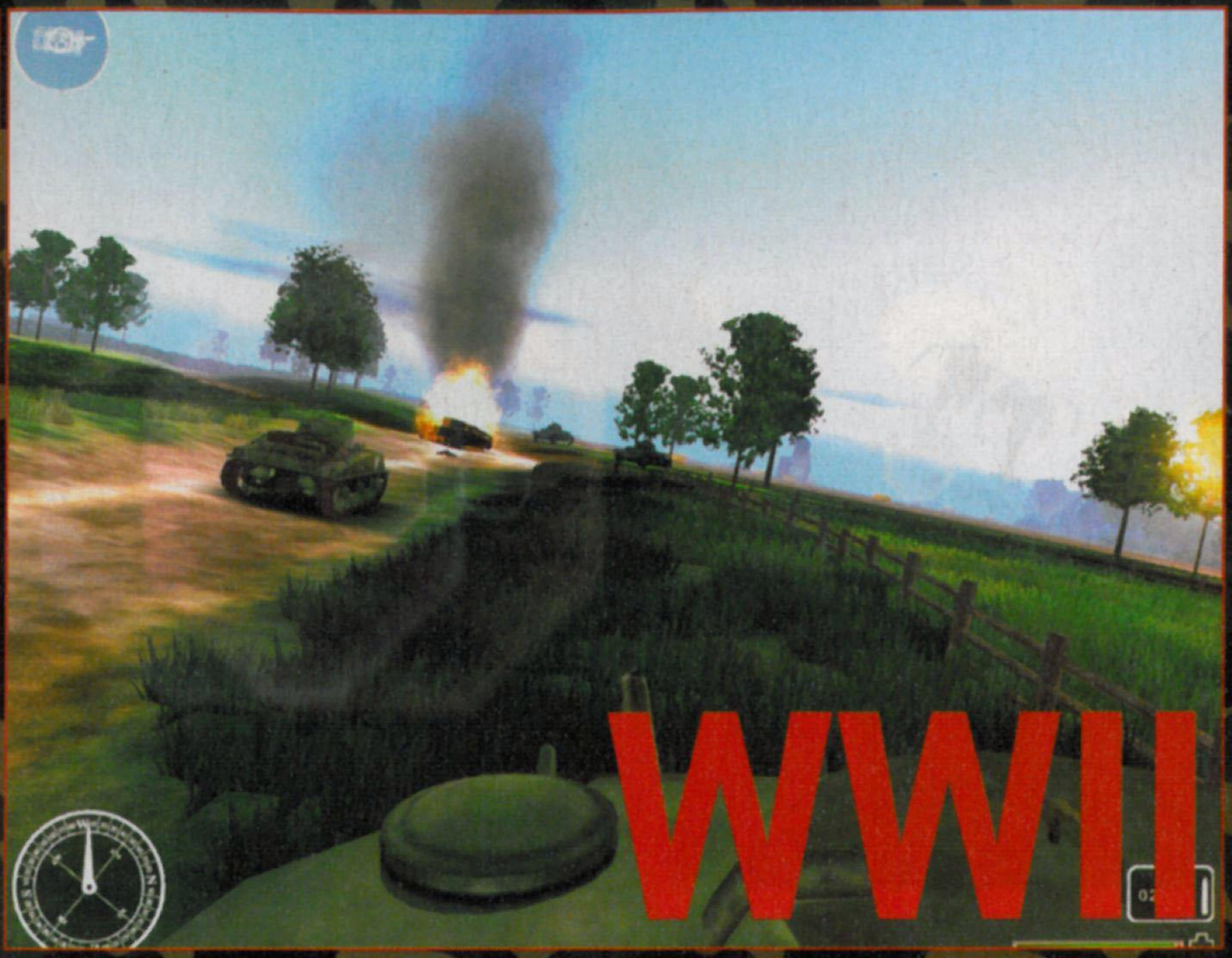
Grafică	87%
Sunet	79%
Gameplay	82%
Atmosferă	81%
Multiplayer	83%

82%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SERIA THE SETTLERS





WWII Tank Commander

Vă mai aduceţi aminte de "fazele cu tancul" din **Medal of Honor**? Acele ruperi de ritm oarecum relaxante, după ore întregi de acţiune furibundă în care vânai lunetişti perfizi şi scormoneai nazişti de printre dărâmături. În contextul jocului cu pricina, erau o adăugire cât se poate de inspirată, nu durau prea mult, şi nici nu te ţineau cu sufletul tremurând spasmodic printr-un colţ al gurii. Toate bune şi frumoase. Dar ce te faci când ai în faţă un joc încropit numai şi numai din astfel de "faze" (nici pe departe trecătoare), la fel de simpliste, ceva mai *Arcade* şi derulate prin peisaje cu mult, mult mai plictisitoare? Păi ce să faci... iaca, rabzi şi testezi.

WWII Tank Commander e un joc creat, pesemne, tot prin vremea lui **Allied Assault**, uitat în ceva cămăruţă prăfuită timp de trei-patru ani şi scos acum la iveală, într-un ambalaj nou-nouţ. Un joc ieftin şi expirat din start, despre care nu se poate spune că ar fi un simulator de tancuri, că ar păstra ceva din complexitatea seriei **Armored Fist**, de pildă, sau că şi-ar bate capul cu acurateţea istorică. E pur şi simplu un *Arcade* superficial (dar cu pretenţii), în care tragi ca tâmpul după ţinte preponderent inerte, de la cârma unui tanc Sherman şi, eventual, mai culegi câte-o cruciuliţă de "sănătate" şi un pacheţel cu muniţie. Dacă te mulţumeşti cu atât şi reuşeşti să faci abstracţie de calitatea îndoielnică a graficii (şi nu numai), n-ai decât să-l încerci. Însă mult mai indicat ar fi să-ţi cauţi salvările din **Medal of Honor** cu misiunile de acest gen sau, mai simplu, să dai o raită prin **Battlefield 1942**.

> **"An army is a team. It lives, eats, sleeps, fights as a team. This individuality stuff is a bunch of bullshit"**
> - zicea cândva generalul Patton.
> Sau, într-o traducere extrem de liberă şi contemporană: "**Battlefield** pwnz, **Tank Commander** sux0rz"

De ce? Mai vrei şi alte motive? Păi, hai să vedem... Sistem de salvări în timpul misiunii: ioc! Că doar la ce bun să fragmentezi bunătate de inacţiune, când poţi relua acelaşi nivel de la capăt? E mai mare plăcerea să revezi aceleaşi panarame sterpe (că panorame nu le pot numi), să asculţi aceleaşi intervenţii sictirite ale camarazilor şi să ştii că inamicii vor apărea mereu în exact acelaşi punct. Grafică "eye catching"? Mda, cam aşa se laudă jocul... şi într-un fel chiar e: efectele speciale ţi se agaţă de retină ca o schijă ruginită, iar peisajul fad te poate ţine şi el cu privirea pironită mult timp în monitor... da-dacă vei zări vreun model mai detaliat, ori vreo textură mai mare de 64x64 pixeli, mânjită cu scârbă cale de o sută de metri. Că mai departe de-atâta oricum nu se mai afişează nimic. Şi de ce să se afişeze, la urma urmelor? Oare nu e mai palpitant să-ţi apară din ceaţă un ditamai tanc inamic, decât să-l vezi cum abia se târăşte de la doi kilometri depărtare şi să-ţi plănuieşti în consecinţă manevrele tactice? Adicătelea faţă, spate, stânga, dreapta, Bum, Bum şi... cam atât. Pe bune, gata!

SLEEPING IN ACTION
serban@pcgames.ro

Punctaj
WWII: TANK COMMANDER



PRODUCĂTOR	Sylum Ent.
PUBLISHER	Got Game
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 15 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ se mişcă brici
- − grafică învechită
- − misiuni anoste
- − canci salvări

Grafică	55%
Sunet	45%
Gameplay	50%
Atmosferă	30%

45%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,4 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MOH:AA (pe ici, pe colo), BATTLEFIELD 1942 (idem)



Creature Conflict: The Clan Wars

Strategia pe ture în stilul **Worms** a avut mereu o priză impresionantă la public. Şi dacă tot avem o faună bogată cu care să ne mândrim, Mithis Games a decis să pună faţă în faţă coiotul şi porcuşorul de Guineea într-o teribilă confruntare a orgoliilor. Jocul oferă patru clanuri (de animale), fiecare dintre acestea conţinând câte patru indivizi supăraţi şi arţăgoşi. Cizelat cu o grafică şi cu o animaţie cell-shaded, întregul aspect al ambientului pune accentul pe stilul de desen animat, stil care se îmbină perfect cu ceea ce **Creature Conflict** are de oferit.

Combat-ul propriu-zis se desfăşoară, aşadar, pe ture, fiecare echipă având la dispoziţie un număr limitat de secunde pentru a-şi etala talentele tactice – umblat pe hartă, poziţionare strategică şi, nu în ultimul rând, brutalizarea adversarilor. Pentru aceasta, producătorii ne-au pus la dispoziţie o serie de arme dintre cele mai ciudate, de la bombe toxice, care fac ca nave spaţiale ce se joacă voioase pe orbita planetei să se prăbuşească cu aplomb asupra victimei, până la toaster-ul atomic – o bombă drăgălaşă de mărimea unei valize, ale cărei efecte devastatoare vi le imaginaţi probabil. De asemenea, împrăştiate pe hartă, vom descoperi diverse power-ups, cu specificaţii dintre cele mai diverse. Health packs, diverse boost-uri pentru personaj, double jump, toate acestea ajută în misiunea noastră de a demonstra lumii întregi care porcuşor de Guineea este mai valabil. Există însă şi anumite power-ups cu efecte random, cum ar fi The Wish, power up care poate la fel de bine să îţi dea cine ştie ce armă miraculoasă cu care să pui capăt confruntării sau îţi poate explica cum este să explodezi în zece milioane de bucăţele suculente. Jocul are o campanie singleplayer destul de drăguţă, cu misiuni suficient de multe pentru a trona ceva timp pe hardurile noastre, iar multiplayer-ul (creat pentru patru jucători) poate duce la situaţii dintre cele mai amuzante. Întreaga atmosferă este creată într-un stil comic şi este perfect pentru cei care caută un joc de combat tactics care să nu aibă legătură cu războaiele din Vietnam, Coreea, Irak, sau mai ştiu eu ce alte locuri în care mâna americanilor a pus cu nonşalanţă piciorul.

DRINKING IN ACTION
paul@pcgames.ro



STAIRWAY TO HEAVEN, varianta animal(ic)ă

Punctaj
CC: THE CLAN WARS



PRODUCĂTOR	Mithis Game
PUBLISHER	Cenega
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) amuzant
- (+) destul de alert în multiplayer
- (−) lipsă de profunzime
- (−) singleplayer linear

Grafică	74%
Sunet	78%
Gameplay	75%
Atmosferă	72%
Multiplayer	75%

74%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
WORMS



Eu AM tot ce e:
- mai frumos,
- mai stabil,
- mai bun.
Citesc:
OCTOMBRIE
MyHARDWARE
știi ce cumperi
Nr. 4 2005/1
RON: 6,9/ROL: 69,000 lei
www.MyH.ro
ISSN: 1841-3889
CD inclus
ASUS
EXTREME N7800GTX
O PLACĂ DE TOP!
OUND BLASTER
X-FI FATALITY FPS
SUNET FATAL!
PLACA DE BAZĂ
ABIT AW8-MAX I955X
ULTIMA GENERAȚIE "MADE IN ABIT!"
NU ÎNCERCAȚI ACASĂ!
DEMONSTRAȚIE VIDEO EXTREMĂ:
spălarea procesorului nu afectează funcționarea acestuia!
6 INSCRIPTOARE
DVD IN TEST!
ANALIZĂ: Serviciile IT din Romania! Un nod în gâtul clientului?!
Nr. 4 / Octombrie 2005
știi ce cumperi
MyHARDWARE


Dungeon Siege II



După ce ai străbătut ţinuturile din Aranna cu circul ambulant de măgăruşi după tine, **a venit timpul să lecturezi un nou episod din istoria acestui ţinut fantastic, etern bătut de soartă şi întotdeauna pârjolit de războaie.**

Acum trei ani, apariţia primului episod a marcat întreaga comunitate de gameri, care aplaudau creaţia celor de Gas Powered Games pentru grafica uimitoare, simplitatea jocului şi sistemul de luptă rapid şi antrenant. Trebuie să recunosc că eu n-am picat chiar pe spate în faţa lui, deoarece firul epic era atât de subţire încât părea aproape inexistent, şi sistemul de dezvoltare al personajelor de-a dreptul stupid. Acum însă, după nenumărate plângeri depuse de veterani (la care, trebuie să admitem, că producătorul şi-a plecat urechile) şi după nenumărate eforturi depuse de a crea ceva memorabil a apărut **Dungeon Siege II**.

Încă de la început trebuie să precizez că în pofida apropierii de RPG-urile clasice şi în ciuda duratei lungi cât Marele Zid Chinezesc, jocul rămâne un dungeon hack simpatic cu multe atribute pozitive şi câteva aspecte negative. **DS II** se adresează celor care vor să savureze doar partea de acţiune a RPG-ului (chiar dacă aşa se pierde elementul cel mai important).

Principiile de bază ale jocului nu s-au schimbat aproape deloc, **DS II** rămânând un action RPG în care ai posibilitatea de a salva lumea ca liderul unui party de până la şase membri. Nu fiţi însă foarte entuziasmaţi deoarece, din cauza schimbărilor făcute, nu va fi tocmai uşor să atingi nivelul maxim de companioni permişi. La începutul jocului, party-ul tău este format doar din două personaje: avatarul şi un alt erou. Pe parcurs, cum avansezi în rang şi cum aduni din ce în ce mai mulţi bani, vei avea posibilitatea de a decarta sume fixe alianţei aventurierilor (un fel de cotizaţie) pentru a putea include noi şi noi membri. În plus, la prima încercare ţi se va permite să ai doar patru membri cu care să porneşti la bătălie. La a treia parcurgere abia ţi se va oferi şan-sa de a folosi numărul maxim de membri de party. Acest lucru nu este prea convenabil, mai ales dacă luăm în considerare şi faptul că lungimea jocului se situează între 40 şi 60 de ore.

Există doar o mână de eroi pe care-i vei putea recruta pentru a te ajuta în misiune, dar fiecare dintre acestea are o personalitate bine definită şi o atitudine evidentă faţă de celelalte personaje. Dar să nu uităm nici de animalele de casă. Faţă de măgarul care a făcut furori în prima parte, paleta drăguţilor de serviciu acum este mult mai mare. Acestea nu pot fi folosite doar pentru a căra obiectele lăsate în urmă de oponenţii decedaţi, dar pot fi antrenaţi să devină monştri fioroşi. Ca exemplu merită amintit werewolf-ul. Chiar dacă are şi el un inventar, este evident că nu a fost inclus în joc ca să care nenumărate obiecte. Cu timpul acesta poate deveni un ajutor indispensabil în luptă. De ce spun cu timpul? Pentru că în momentul achiziţionării nu este altceva



INVENTARUL PERSONAJELOR **nu se poate numi deloc încăpător!**



PIO!!! **Monstrule ai pierdut! Eu am ajuns primul la shrine!**

Eroii din Dungeon Siege II

Drevin



Este cel mai bun (și singurul) tău prieten la începutul jocului. Împreună cu el te-ai înrolat în armatele de mercenari ale lui Valdis căutând aventura vieții voastre. Ca majoritatea elfilor din ținuturile Arannei, și el este călăuzit de viziuni. Ale lui par însă mai ciudate și parcă au legătură cu misterioasa amuletă pe care-o poartă la gât și de care nu s-ar despărți nici cu prețul vieții. Este un tip cât se poate de sociabil care-și numește prietenii surioare sau frați mai mici, din aceste categorii făcând parte alți elfi, oameni, dryad-uri și până și half-giants. El are însă și o soră reală pe numele de Drianjul, care i-a fost întotdeauna ca un părinte și protector. Chiar și amuleta atât de prețioasă este un cadou de la ea, fiind primită ca să-l protejeze. El este un expert al stilurilor de luptă mélée și un conducător iscusit al micului grup de aventurieri pe care-l adunase în jurul său.

Lothar



Half-Giants sunt de obicei niște figuri ursuze, dar până și pentru ei Lothar este o figură deosebit de solitară. Vocabularul său este redus la doar câteva fraze, în marea majoritate a timpului comunicând fără cuvinte. Nu prea îi plac creaturile din jur, deși există câteva de soarta cărora îi pasă. Motivul comportamentului său poate fi căutată în acuzația de furt care i-a fost adusă cu mulți ani în urmă în orașul său natal Aman'lu. Chiar dacă orașul este cunoscut pentru că este inhabitat de multitudinea de rase, există câțiva indivizi cu o paranoia rasistă inexplicabilă - victimă căruia a căzut și acest priceput războinic. Nu vorbește despre acele vremuri, dar pare tipul care nu se sperie de nimic și care nu fuge de probleme. Nu se teme de nimic și dacă te acceptă ca prieten, vei avea loialitatea lui nemărginită. El este un tip cât se poate de practic, care poate construi, repara sau forja aproape orice. Abilitățile sale de a lucra și de a lupta cu armele îl fac un personaj valoros al jocului.

Taar



Ca majoritatea reprezentanților rasei dryad, Taar este foarte sensibilă la lumea înconjurătoare. Nici o altă rasă nu este atât de atentă la schimbările mediului înconjurător ca dryadele - tocmai din această cauză au devenit membri atât de mult respectați ai fiecărui grup de aventurieri. Taar este liniștită și puțin cam împrăștiată și pentru un dryad. Ea este în același timp foarte sociabilă și comunicativă. În Eirulan ea lucrează ca asistentul Prison Warden-ului Celia și se hotărăște să te acompanieze pentru a-i ajuta pe cei care suferă de misterioasa boală ce-i cuprinsese ținuturile natale. Ea este o ființă plină de compasiune care respectă toate viețătile, în ciuda faptului că sunt înrobite în spatele unor gratii. De asemenea, este fascinată de mituri și s-ar duce până la capătul lumii pentru a afla dacă subiectul interesului ei este ceva real sau doar pură ficțiune. Această ființă empatică este o deosebit de bună cunoscătoare a magiei naturii, formulele ei magice salvându-te din multe situații exasperante.

Sartan



Cum am mai amintit și în cazul lui Lothar, half-giants sunt creaturi solitare care-și fac cu greu prieteni. Mulți sunt considerați contemplativi și misterioși. În cazul lui Sartan însă cei doi termeni sunt ultimii la care s-ar gândi cineva care-l știe. Mult mai apropiați ar fi termenii de narcisist, lunatic sau lăudăros. Nu este tipul care și-ar face prea ușor priteni, dar eșecurile nu îi taie elanul. El simte nevoia să-i amintească destul de des reprezentantelor sexului frumos din preajmă cât e de arătos, de versat în luptă, în caz că acestea ar uita. În pofida tuturor defectelor sale, Sartan este un soldat înnăscut, curajos și întotdeauna însetat de acțiune. Dacă prietenia voastră se extinde și pe câmpul de luptă, nu există altă persoană pe care să ți-o dorești mai mult lângă tine. Acest spadasin iscusit însă, din cauza personalității sale mizantrope preferă lumea răufăcătorilor.

Vix



Acest luptător este unul dintre cei mai puternici oameni pe care-i vei întâlni. El este un lider natural căruia nu-i e frică să ia nici cele mai dificile decizii. În afară de spontaneitate, este caracterizat și de respectul său nemărginit pentru dreptate. Acesta nu poate fi convins de emoții, doar de logică și de fapte. Una dintre aceste realități crunte care l-au lămurit și convins în legătură cu multe este pierderea trupei sale de soldați. El este foarte apropiat de cei care-i luptă alături, și orice creatură care încearcă să-i rănească va trebui să plătească la greu. Nu se sustrage din nici o bătălie, în schimb, încearcă să analizeze la rece situația și să-și impună dominația ori de câte ori are ocazia. Îi plac oamenii puternici și apreciază puterea. El este egocentric pe câmpul de bătălie, dar foarte jovial și generos pe timp de pace. Câteodată este grăbit în luarea deciziilor, punând, astfel, adesea viața sa și a celor din jur în pericol. Un singur lucru îl poate despărți de la halba lui de licori, și acesta este o bătălie sățioasă.

Amren



Numele acestui elf a ajuns legendă. Călătoriile sale l-au purtat în numeroase locuri exotice, iar aventurile și peripețiile sale s-au transformat cu timpul în legende. El este cunoscut în întreaga Aranna pentru înțelepciunea sa. Este unul dintre puținii sfătuitori al dryadelor care trăiesc în Greylin Isle. Pentru cei din orașul său natal care se simt abandonați este Amren the Absent. Pentru alții, este un războinic neînfricat, un arcaș cum nu s-a mai văzut și un adevărat vizionar. Deși poate părea îngâmfat, acesta n-ar fi tocmai termenul potrivit pentru a-l descrie. Adevărul este însă că nu prea-i pasă de opinia altora, întotdeauna ghidându-se după vocile interioare. Din cauza acestor voci, s-a alăturat rezistenței formate împotriva lui Valdis, cu mult înainte de a începe atrocitățile. Precizia săgeților sale și lipsa lui de frică l-au transformat într-un aliat neprețuit și un inamic de temut. Viața sa privată este însă mult mai misterioasă, el părând să sufere de o boală misterioasă care-i cauzează dureri de cap aproape insuportabile, acompaniate de viziuni sinistre. Printre cei pe care-i respectă și îi consideră apropiați se numără Lothar și Finala.

Finala



Ea este una dintre cei mai cunoscuți ingineri elfi, vestită pentru îndemânarea sa și pentru modul perfecționist cu care tratează fiecare lucru. Finala și-a impus standarde foarte înalte, pe care nu le coboară nici pentru cei din jur. Este un adevărat geniu mecanic, care poate repara orice. În pofida nerăbdării sale, Finala are o inimă imensă - chiar dacă acest lucru este mai greu de observat. Are un simț strategic înnăscut și întotdeauna are un sfat în legătură cu ce ar trebui să fie următoarea mișcare.

Evangeline



Prințesa Evangeline este o femeie puternică originară din Northern Reaches. Așa cum îi spune și titlul este o persoană deosebit de autoritară. Totuși nu-i plac formalitățile regale și preferă să fie numită Eva, decât prințesă. Este o persoană deosebit de devotată cauzei și loială prietenilor, dar în același timp are o personalitate ușor ego-centrică. Are pretenții mari față de ceilalți, dar pretenții și mai mari față de ea însăși. Unul dintre punctele ei forte este capacitatea de a îmbina armonic talentele sale cu ale celor care luptă alături de ea. Este însă iute la mânie și, adesea, acționează din impuls. Este independentă și stă cu ambele picioare pe pământ. Este un strateg cum rar întâlnești, care poate analiza logistica cu o viteză uimitoare pe urmă putând spune cu certitudine ce ar trebui făcut.

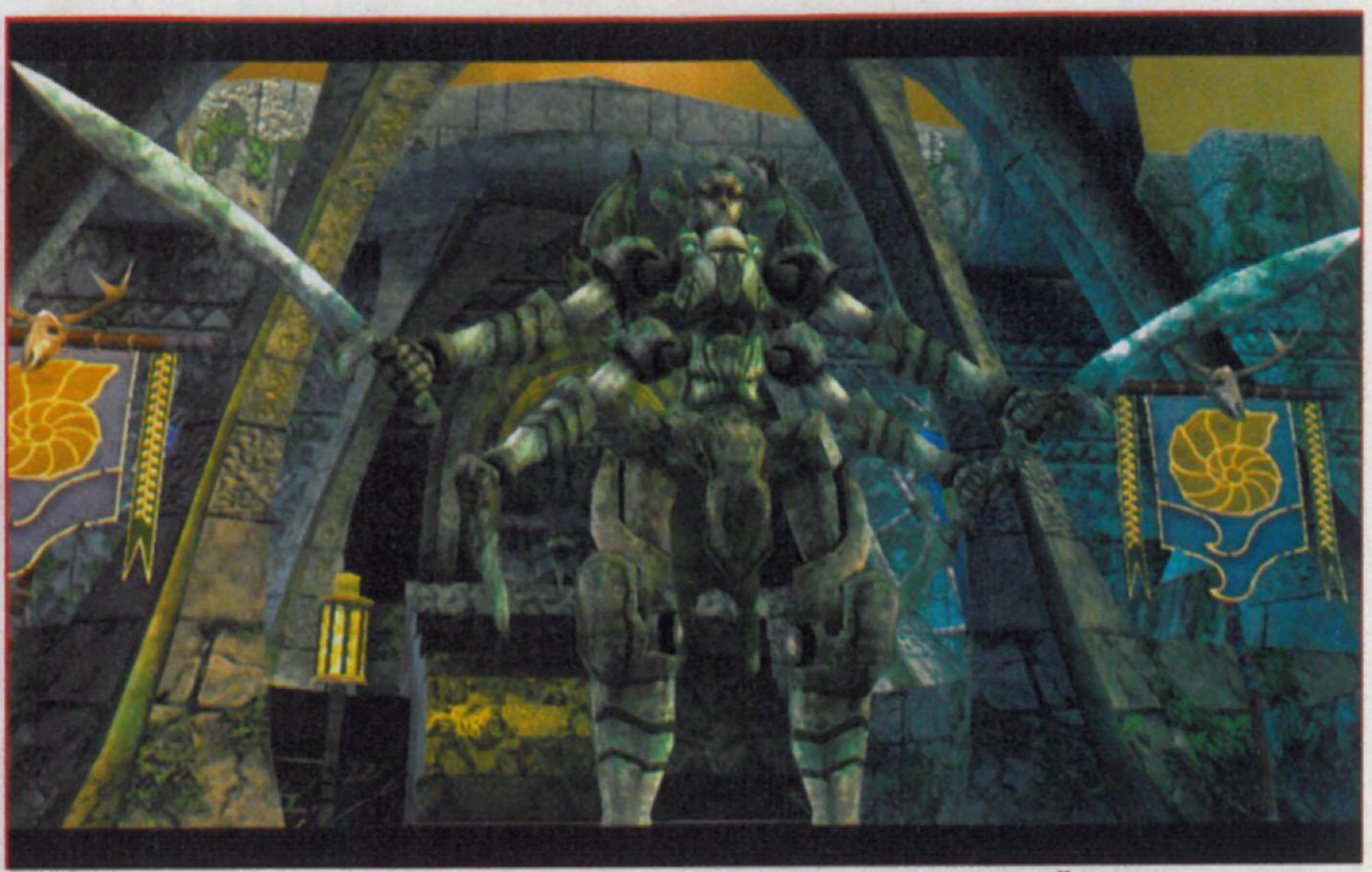
Deru



Ca multe dryade, și Deru le spune celor din jur verde-n față ce gândește. Este un personaj energic, plin de viață, care preferă să trăiască în prezent, uitând adesea de viitor. Este întotdeauna însetată de acțiune și se adaptează foarte repede circumstanțelor schimbătoare. Nu stă prea mult să cugete la misterele universului, dar sesizează un pericol iminent cu mult înaintea altora. De asemenea, este impulsivă și încăpățânată, fiind foarte greu de controlat. Una dintre cele mai plăcute trăsături ale ei este simțul umorului, cu care poate detensiona aproape orice situație. În situații de luptă se poate dovedi unul din cei mai buni prieteni ai tăi: rapidă, sinceră și întotdeauna dispusă la luptă.



PRELIMINARIILE pentru concursul local de brake-dance!



CUM ADICĂ NU AVEŢI CAFEA DECOFEINIZATĂ? Vă tai pe toţi!

decât un pui. Hrănindu-l cu diferite gunoaie (a se înţelege, poţiuni, arme, armuri care nu-ţi sunt de folos), trece prin diferite stagii de vârstă până ce ajunge la maturitate. Abilităţile sale ca adult sunt în mare parte definite de hrana administrată pe parcursul creşterii. Alte animăluţe de casă drăgălaşe pot fi şi reginele scorpion, elementalii de foc sau de gheaţă, dragonii de mlaştină şi, bineînţeles, măgăruşii.

Odată ce ţi-ai alcătuit party-ul (în funcţie de restricţii), eşti pregătit să te avânţi în luptă. În mod direct controlezi un singur personaj, ceilalţi urmându-l sau în cel mai rău caz făcând ce vor muşchii lor. Acest lucru se poate însă regla cu ajutorilor comenzilor de party, care sunt uşor accesibile. De exemplu, apăsând tasta F, se activează comanda de *mirror* mode, care îi va îndemna pe ceilalţi membri ai party-ului să-l imite pe eroul aflat sub control direct. În schimb, modul *rampage* îi va face pe coechipierii tăi să măcelărească tot ce le iese în cale. Schimbarea între personaje se face, de asemenea, deosebit de uşor: apăsând tasta F2 poţi selecta magicianul tău şi ale lui letale bile de foc, până ce F3-ul poate să te pună în controlul luptătorului tău echipat cu un imens ciocan de luptă. La fel de uşor poţi să alegi anumite formule magice care să fie invocate în mod automat de vrăjitori, fără intervenţia ta. AI-ul este atât de bine configurat, încât, din doar câteva mişcări, poţi să te asiguri că fiecare erou al tău se poate apăra şi singur. Punând vrăji de vindecare în slot-urile de auto-cast, vrăjitorii tăi vor vindeca într-un ritm mai alert membrii party-ului decât pot să producă leziuni inamicii. Şi astfel va trebui să ai grijă doar să nu se termine suflul şi mana cunoscătorilor tainelor magiei.

O inovaţie absolut lăudabilă faţă de episodul precedent este încredinţarea dirijării evoluţiei personajelor jucătorilor. Astfel, eroii nu se vor dezvolta după o schemă predefinită, ci pe baza alegerilor tale manifestate prin alocarea punctelor de skill-uri. Există patru clase în joc, fiecare cu gradele lui de specializare în funcţie de nivelul atins: ranger, fighter, combat mage şi nature mage. Totuşi nu s-a eliminat complet sistemul din DS: un erou care-şi înfruntă inamicii cu arme de distanţă (arcuri, arbalete) îşi va dezvolta skill-ul ranged devenind astfel ranger. Cel care preferă confruntări directe va deveni fighter. Simplu, chiar prea simplu. La fiecare level-up vei avea la dispoziţie un punct pe care să-l investeşti în abilităţile speciale clasei în care ai hotărât să te încadrezi. Fiecare caracter poate învăţa skill-urile fiecărei clase: de exemplu, dacă un fighter începe să practice arta magiei, el se va dezvolta ca nature sau combat mage, în funcţie de natura formulelor folosite. Totuşi, este recomandat să-ţi alegi o clasă şi să încerci să evoluezi în cadrul ei, în loc să devii un „meli melo" care se pri-





DACĂ NU AVEM LIFT ne ajută magia! Sus, sus şi mai sus!





cepe câte puţin la toate. Arborele de abilităţi conţine 12 skill-uri diferite pentru fiecare clasă, cele mai avansate devenind accesibile doar odată cu evoluţia personajului. În plus, pentru a putea însuşi anumite skill-uri avansate, ţrebuie să fi învăţat deja câteva dintre cele elementare. De exemplu, dacă vrei să-l înveţi pe avatarul tău skill-ul deadly strike – care creşte damage-ul indus de un critical hit – trebuie să fii de cel puţin nivelul 36 la mélée combat şi trebuie să ai cel puţin un punct de experienţă învestit în skill-ul critical strike. Avansarea în aceste skill-uri îţi vor deschide drumul şi spre puteri speciale unice.



Spre exemplu un fighter poate învăţa brutal attack-ul, care este de 20 de ori mai puternic decât un atac obişnuit. Acestea, după obţinere sau fiecare folosire, trebuiesc încărcate (benzina în acest caz este confruntarea cu inamicii – cu cât te măsori cu mai mulţi, cu atât mai repede ţi se încarcă puterile speciale). Din cauza inamicilor deosebit de puternici sau de numeroşi (după caz), vei avea mare nevoie de aceste puteri speciale.

AI-ul inamicilor este satisfăcător, minusurile inteligenţei compensându-le cu numărul crescut al lor. Există însă şi nişte inamici deosebit de puternici. De exemplu, există un dark mage, care are 90.000 de hit points, şi căruia întregul party abia reuşeşte să-i cauzeze ceva damage. Un alt exemplu ar putea fi nevoia de a confrunta inamici cu nivel mult mai mare decât tine. Pentru problema din urmă există însă o soluţie simplă: îndeplinirea quest-urilor secundare cu mult după primirea lor, când deja eşti mult mai avansat în nivel. Totuşi, confruntarea cu anumiţi astfel de titani se poate dovedi a fi frustrantă.

Sistemul de luptă este extrem de simplu şi poate fi foarte fascinant... pentru o vreme. Tot ce trebuie să faci e să selectezi inamicul şi să ţii apăsat butonul mouse-ului până ce acesta



NICI ÎN CAVERNE nu mai scapi de insecte! E timpul să facem o dezinsecţie!



HAI LA TATA să-ţi facă un face lifting în cadrul promoţiei "ciocanul în mutra orcului"



moare. Trebuie totuşi să ai grijă şi de sănătatea ta. Moartea nu este imediată, asemănător episodului precedent. În primă fază, doar leşini. Mori definitiv dacă damage-ul continuă. În această situaţie sau te uiţi după membri noi de party sau cauţi un preot care să resusciteze companionul tău pentru un preţ destul de piperat. Există şi posibilitatea de a procura vrăji de resuscitare de unică folosinţă. De asemenea, dacă toţi membri party-ului leşină, te vei trezi în oraş doar cu obiectele din inventar. Pentru a redobândi echipamentele utilizate în mod activ, va trebui să te duci în locul în care s-a întâmplat incidentul cu final tragic şi va trebui să-ţi recuperezi corpurile.

Sistemul de save-uri se bazează pe checkpoint-uri, dar şi pe salvările tale. Dacă ieşi din joc, îl vei continua în oraş, harta lumii fiind explorată până la acelaşi nivel până la care ai făcut-o în momentul salvării. Anumiţi monştrii după ce sunt învinşi trec definitiv pe eternele câmpuri de vânătoare, dar majoritatea reînvie şi-ţi fac momente fripte la fiecare întoarcere într-o anumită zonă. Pentru a facilita mişcarea pe harta de dimensiuni considerabile, îţi stau la dispoziţie teleportoare şi vrăji de teleportare. Cele din urmă pot fi folosite doar să te întorci în oraş, iar apoi de acolo în locul de unde ai invocat uşa interdimensională.

Grafica jocului este una plăcută, foarte colorată, producătorii reuşind prin ea să creeze atmosfera de fantezie. Scenele sunt detaliate, deşi unele texturi ar putea fi mai clare sau mai detaliate. Zonele în care se desfăşoară acţiunea sunt variate, asigurând că jucătorul nu se plictiseşte de aceleaşi decoruri. Începând de la păduri tropicale întunecate, continuând cu deşerturi pustii şi terminând cu peisaje îngheţate, totul pare destul de natural şi de viu. Personajele sunt detaliate şi se vede că sunt lucrate, chiar dacă animaţia lor lasă de dorit. Efectele speciale ale vrăjilor sunt în schimb două extreme: ori sunt foarte reuşite, ori sunt catastrofale. Nu doar grafica contribuie la realizarea atmosferei fantastice, ci şi partea acustică. Coloana sonoră scrisă de Jeremy Soule şi interpretată de o întreagă orchestră are un efect nemaipomenit şi este deosebit de antrenant. Efectele sonore sunt la fel de reuşite, deşi constantele sunete ale războiului pot deveni stresante. Singurul punct slab la acest capitol este munca actorilor care şi-au conferit vocea. Ei nu au făcut o treabă chiar aşa de bună, şi nici dialogurile nu sunt cele mai originale din lume.

Dar de ce e nevoie să străbaţi din nou ţinuturile Arannei, de data aceasta ca un misterios descendent al unei rase de mult apuse? Ce-ţi rezervă păienjenişul de quest-uri secundare? Va triumfa binele asupra răului, sau lumea se va prăbuşi într-un întuneric etern? Pentru a afla întrebările la aceste întrebări va trebui să iei sub asediu donjoanele şi pădurile din **Dungeon Siege II.**

MOUNTAIN JEW
jacint@pcgames.ro

Punctaj
DUNGEON SIEGE 2

PRODUCĂTOR	Gas Powered Games
PUBLISHER	Microsoft
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 50 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- + fir epic captivant
- + control simplu
- + numeroase questuri secundare
- − cam neoptimizat

Grafică	89%
Sunet	90%
Gameplay	88%
Atmosferă	89%
Multiplayer	90%

89%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DIABLO II, DUNGEON LORDS







Silver Wings

A fi sau a nu fi Arcade? E o întrebare la care Silver Wings ţine cu tot dinadinsul să dea un răspuns contradictoriu,

sub pretextul îmbinării unui gameplay clasic à la Raptor, cu o supradoză de poveste, dialoguri şi cinematici

Din capul locului trebuie spus că **Silver Wings** este un produs 100% românesc, fapt care, până şi-n ziua de azi, e încă o raritate greu de explicat sau de îndurat. Arcade la origine, **Silver Wings** a fost creat de o trupă independentă din Bucureşti, pornind de la bătrânul engine Quake, revizuit şi adăugit cu tot felul de chichiţe vizuale de actualitate. Rezultatul este un space-shooter oarecum neortodox, care te duce imediat cu gândul la anticele jocuri mici şi cul, gen **Raptor**, **Tyrian** sau **Xenon**, dar care în acelaşi timp se îndepărtează cu înverşunare de conceptul simplist de odinioară. Sau cel puţin încearcă.

Pornind de la ideea realizării unui "Arcade cu poveste", trupa de la Bampusht nu s-a mulţumit doar să înşire o serie de misiuni în care să-ţi faci praf şi pulbere cosmică inamicii, ci a intercalat şi o serie de cinematici, cu sesiuni de dialoguri stridente a câte trei-patru minute. Mult şi, în mare parte, inutil. Făcând abstracţie de ele, gameplay-ul e totuşi unul sănătos şi antrenant. Perspectiva top-down, controlul simplu al navei (de fapt al navelor, căci ai de ales între două modele), valurile de inamici câtă frunză şi iarbă, cu tipicele power-ups plutind în urma carnajelor pixelate, "boşii" din finalul misiunilor, şi upgrade-urile de rigoare aduse navei de-a lungul jocului – totul e cât se poate de familiar moşilor care s-au mai delectat cu asemenea jocuri prin tinereţe, între două campanii de **Civ**.



Sigur că trecerea la grafica 3D aduce o notă de stranietate şi, în cazul subsemnatului, un oarecare disconfort în controlul navei (eh, mi-am cam ieşit din mână...). Însă problema lui **Silver Wings** nu e neapărat compromisul grafic ce vine odată cu folosirea unui engine de ante-penultimă generaţie, şi nici dialogurile neinspirate sau alte amănunte de gameplay. Nu, necazul vine tocmai din conceptul de ansamblu al jocului: un joc care se vrea a fi – şi putea foarte bine să fie – un Arcade antrenant, dar care îşi taie singur craca de sub picioare, prin pauzele "narative" îngrozitor de lungi dintre misiuni. Nu-i nimic rău în a strecura câte-o fărâmă de poveste prin joc, dacă vrei să-i oferi un minim de atmosferă şi coerenţă; dar mi se pare grav ca fărâmele cu pricina să te împiedice să te bucuri de ceea ce ar fi trebuit să fie o experienţă simplă de joc, un space-shooter ca la mama acasă. Înţeleg şi apreciez intenţia, iar acţiunea propriu zisă din misiuni e ok, ba chiar inovatoare pe alocuri (la luptele cu boşii de final). Însă mi-ar fi părut şi mai bine dacă n-ar fi trebuit să îndur toate acele dialoguri derizorii (nu-mi place să dau "skip"), pentru a mă bucura în tihnă de bum-bum, piu-piu-piu. Căci, chiar aşa, de mult n-am mai... bum-bum, piu-piu-piu!

SLEEPING IN ACTION
serban@pcgames.ro

Punctaj
SILVER WINGS



PRODUCĂTOR	Bampusht!
PUBLISHER	Bampusht!
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 15 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) joc românesc, ca să vezi
- (+) acţiunea intensă din misiuni
- (−) infuzia exagerată de "poveste"
- (−) grafica nu tocmai ultimul răcnet

Grafică	67%
Sunet	63%
Gameplay	75%
Atmosferă	52%

64%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	733 MHz	CPU	1,4 GHz
Video	32 MB	Video	64 MB
RAM	128 MB	RAM	512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TYRIAN, RAPTOR



WWW.ORON.RO
Oradea Online
www.oron.ro
AUTOGRAND
Calea Clujului 201, ORADEA
0259/440.340 0359.413.780
Noua ŠKODA Octavia Combi de la 12.476 CIP
Informaţii despre Oradea şi jud. Bihor
MCOnet Media Group
Pagina mea de start
PARTENERI
Căutare: keres.biz
Oradea Online
Pagina Principală | Ştiri | Arhiva | Firme din Bihor | Galerie foto | KPL | Administraţii locale | E-mail | Căutare
GALERIE FOTO
Autogrand peste 1000 de maşini vândute
Marţi
Permise de conducere eliberate în aceeaşi zi
| Oradea 2005-07-26 13:47 |
Cetăţenii nu vor mai avea de aşteptatb 4-5 zile pentru eliberarea permisului sau a certificatului de...
Continuare E-mail Oradea
O nouă stemă pentru municipiul Beiuş
| Judeţ 2005-07-26 13:01 |
În şedinţa de luni, 18 iulie, consilierii municipali beiuşeni au aprobat şi noua stemă a urbei de pe...
Continuare E-mail Judeţ
E-MAIL GRATUIT
nume utilizator
oron.ro
Cinema
Hollywood Multiplex
Lotus Oradea
Programe Filme
oradea.net portal orădean
afaceri
automobile
imobiliare
calculatoare
Washingtonul accepta retragerea Poloniei din Irak
| Extern 2005-07-26 11:59 |
din Irak.
Continuare E-mail
24.9 °C la 22:20
Detalii ONLINE la ...
www.echipot.ro
CĂUTARE
Arhiva
Curs Valutar
EURO 3,5532
USD 2,9425
HUF 1,4467
Alte valute
Campionatul Mondial de polo
| Sport 2005-07-26 11:16 |
Romania s-a calificat in sferturile de finala.
Continuare E-mail Sport
Reclame
Cult. Divert.
Parteneri
Happy Pool
Cu noi visul devine realitate
Oradea
Judeţul Bihor
Urmărit general, prins în flagrant la furat din buzunare
| Ştiri albastre 2005-07-25 14:59 |
F.T., de 33 de ani a fost prins după ce tocmai a sustras un portmoneu conţinând acte şi bani.
Permise de conducere eliberate în aceeaşi zi
| Oradea 2005-07-26 13:47 |
Cetăţenii nu vor mai avea de aşteptatb 4-5 zile pentru eliberarea permisului sau a certificatului de...
ŞTIRI LOCALE PENTRU BIHOR
MCOnet ROMANIA
WWW.MCONET.RO
MCOnet Media Group

Myst V:



Nu e sfârşitul lumii, doar al erelor... **Cu End of Ages se scrie ultima pagină a unui capitol din istoria jocurilor de aventură,** o eră în care jocul celor de la Cyan Worlds a marcat jucătorii.

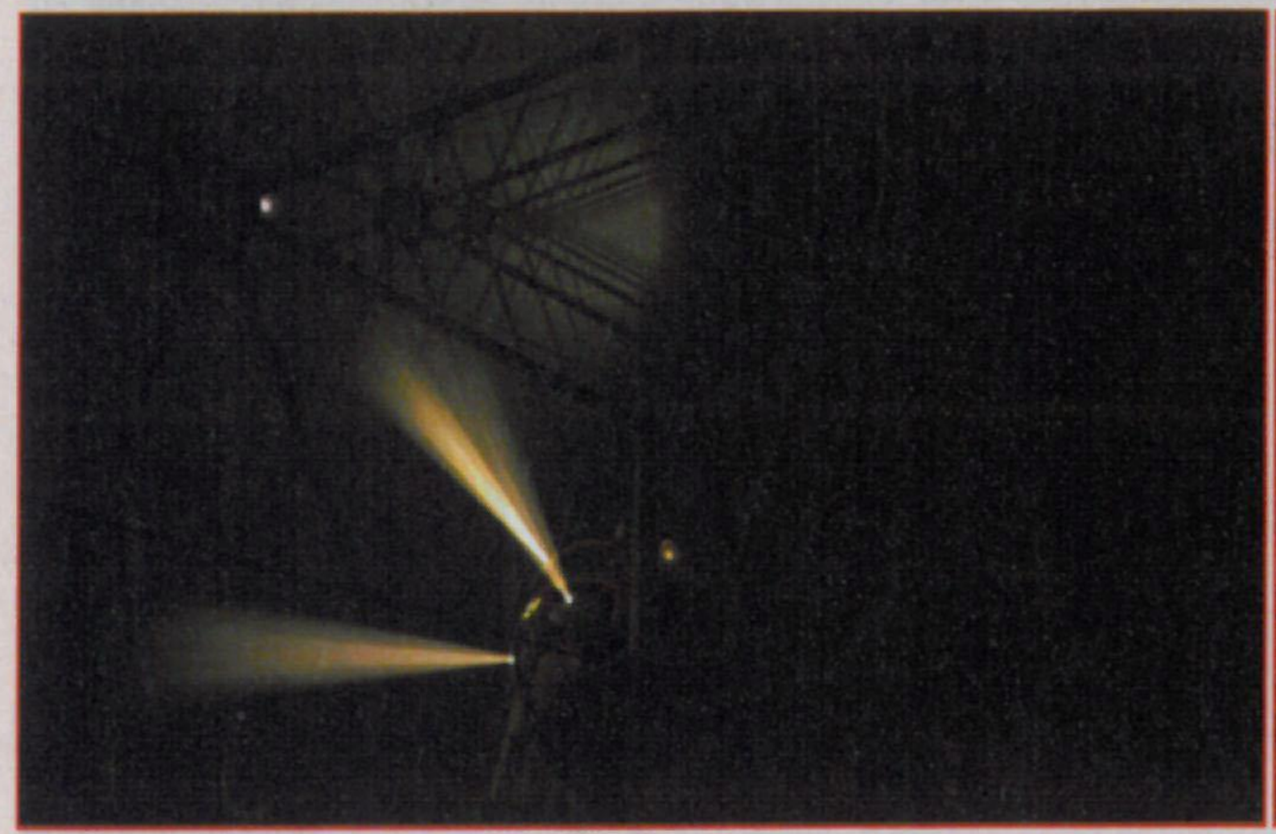
S au mai bine zis i-a împărţit în două grupuri: din prima tabără fac parte cei care nu înţeleg nici azi de ce face atâta zarvă în jurul acestui titlu, iar tabăra cealaltă care parcă nu se mai poate sătura de acest joc. Dar aşa e şi normal, mai ales că Rand Miller, creatorul seriei a conceput jocurile ca un portal spre o lume specială, selectă în care să nu aibă acces oricine. Totuşi intenţiile sale nu s-au împlinit decât pe jumătate, deoarece **Myst** a ajuns să cucerească milioane de jucători din toată lumea.

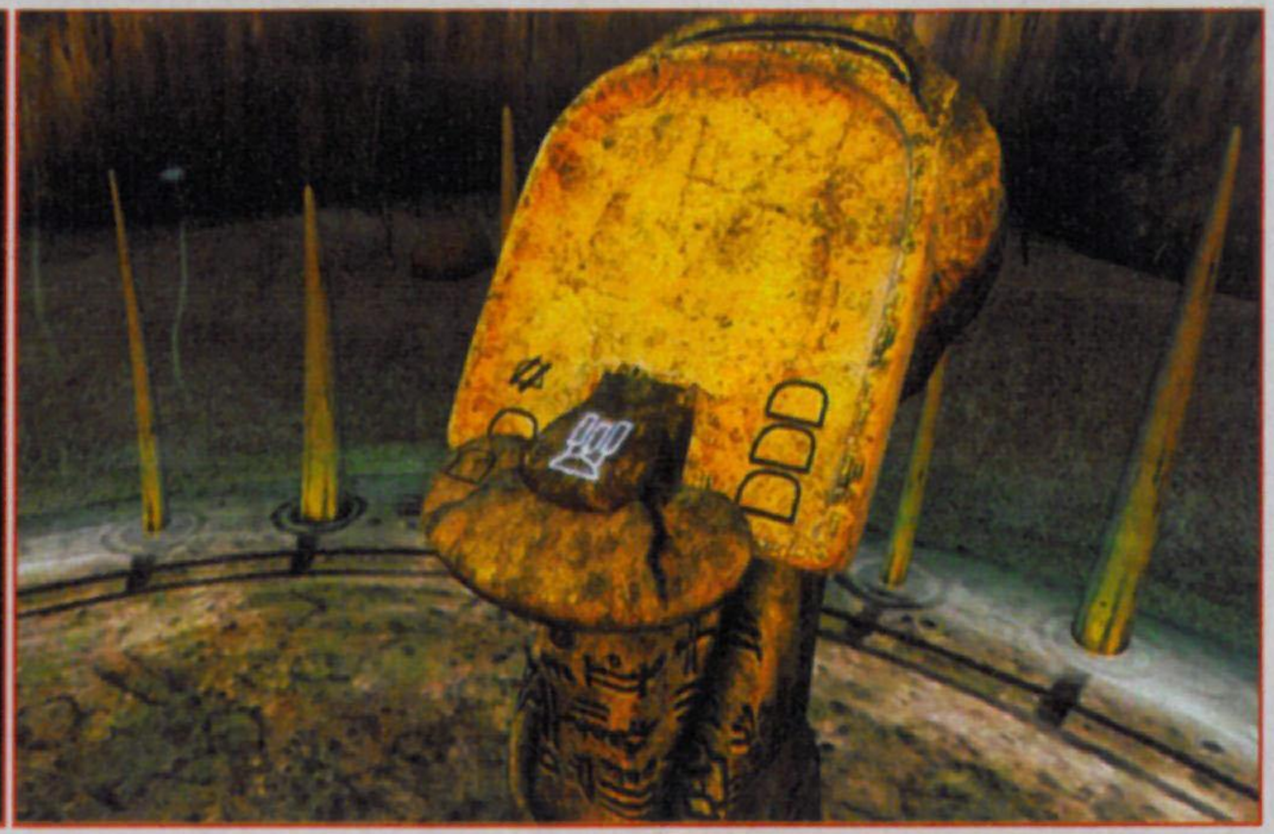
Care este secretul acestui succes imens? În primul rând ar fi grafica, chiar dacă mulţi nu vor fi de acord. Până la apariţia primei părţi, în 1994, nimeni nu văzuse nimic care să fi fost măcar asemănător. În spiritul moştenirii primului **Myst**, fiecare episod care a urmat a încercat să lărgească limitele tehnologice, păstrând esenţa jocului şi publicul ţintă.

Se pare că a sosit însă timpul de a încheia saga. Dar nu oricum: istoria de peste 10 ani a jocului se va încheia cu ceva revoluţionar. În primul rând dezvoltarea a fost transferată de la Ubisoft Montreal (responsabili



End of Ages





de comiterea lui **Myst IV: Revelation**) la studioul original, la Cyan Worlds. Nici nu se pune problema că studioul din Canada nu şi-ar fi făcut treaba aşa cum trebuie. Dimpotrivă, **Revelation** a fost ca o masă copioasă în care am primit o parte narativă captivantă, o grafică uimitoare şi puzzle-uri apetisante. Dar cel mai normal e ca seria să fie încheiată de echipa care a pornit-o.

În mod asemănător episoadelor precedente, **Myst V** se bazează pe explorarea şi descoperirea literaturii, arhitecturii şi maşinăriilor D'ni. La urma urmei e vorba de un joc de aventură care se bazează, în primul rând, pe partea de puzzle-uri şi pe explorarea de locuri fantastice, care susţin în mod direct întreaga naraţiune. Din nou, universul jocului este împărţit într-un număr de lumi (sau cum e numit oficial Ages), intrarea în aceste lumi fiind posibilă doar prin obţinerea unor volume de cărţi. Dar aici se cam termină asemănările cu restul seriei. Cei de la Cyan Worlds au lucrat din greu să păstreze spiritul **Myst**, dar să facă acest lucru alături de nenumăratele schimbări aduse, rezultatul fiind un joc proaspăt, plin de idei originale.

Prima diferenţă (pentru foarte mulţi şocantă) este renunţarea la actorii reali. În locul scenelor în care apăreau actori reali în faţa unor splendide fundale prerandate, **End of Ages** încearcă să exploateze partea pozitivă a graficii 3D. Unora li se va părea de neînţeles această schimbare, dar trebuie să admitem că respectiva modalitate de redare se potriveşte perfect cu noua atmosferă. Acum fiecare personaj este parte integrantă a mediului înconjurător, nu mai ai impresia că actorii fac parte dintr-o altă dimensiune. Datorită folosirii tehnologiei de motion-capture, mişcările lor arată cât se poate de natural. Graţie animaţiei dinamice până şi comportamentul hainelor purtate pare natural.

Mulţi dintre fanii seriei









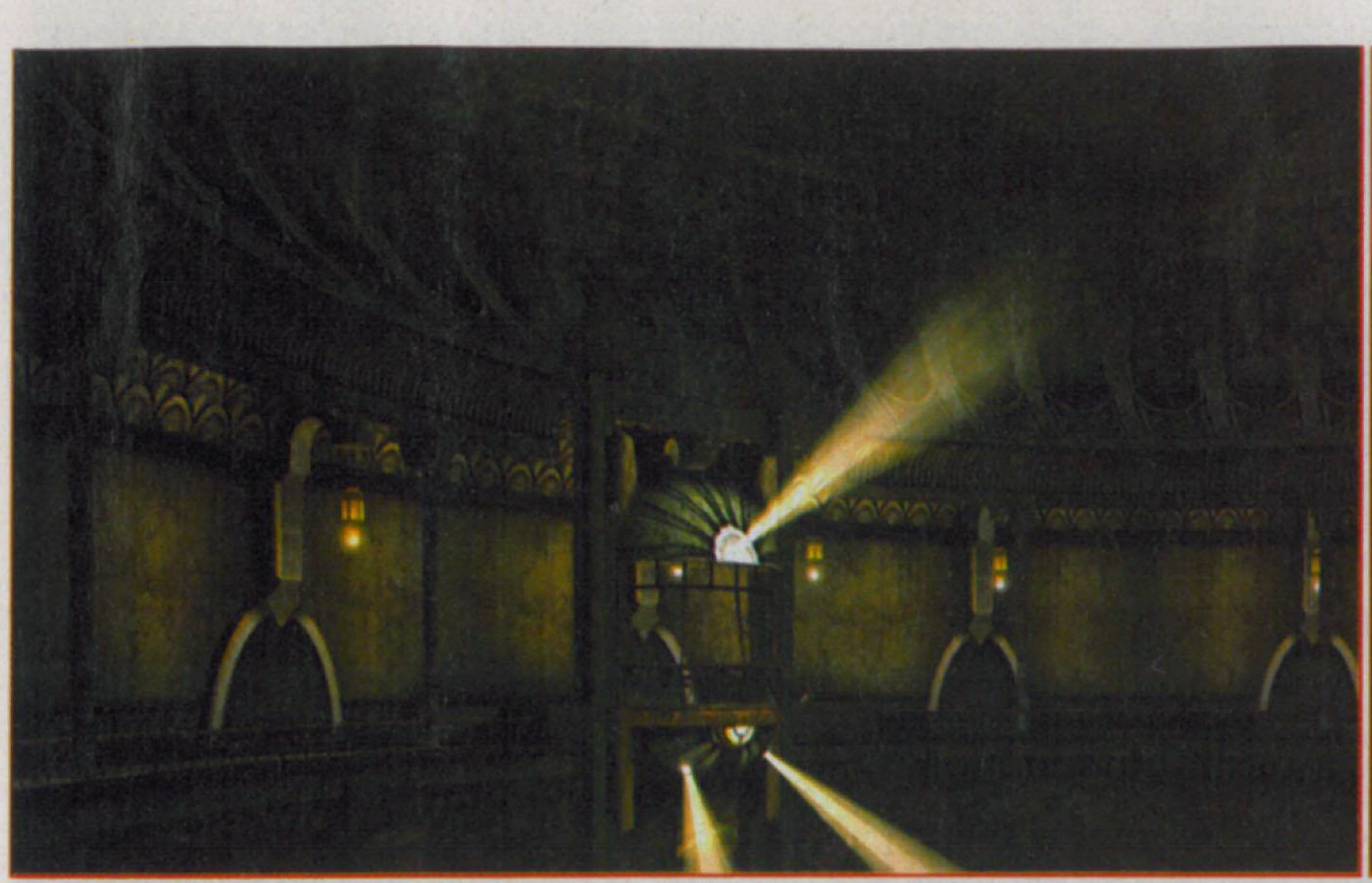
GRAFICA 3D chiar dacă este reuşită şi frumoasă, nu ne face să uităm de Myst IV



PEISAJELE IDILICE reprezintă una dintre caracteristicile seriei

reproşau aceleaşi lucruri primului **Myst**, lui **Myst II: Riven** şi lui **Myst III: Exile**: sistemul de control rigid. **Myst V** are deja încorporate trei sisteme de control diferite: Classic Mouse-Click, Classic Plus, respectiv Free-Move. Aceste trei sisteme îţi dau posibilitatea să te joci de parcă ai fi în 1993, în 2003 sau undeva pe drum între cele două date. Cei cărora le place controlul care să le amintească de FPS-uri vor prefera să folosească Free-Move, însă fanii hardcore ai seriei vor opta cu siguranţă pentru Classic Mouse-Click sau pentru Classic Plus. Dar despre partea tehnică am vorbit în detaliu şi în avanpremiera din numărul trecut. Să vedem mai bine cum stau lucrurile la capitolul naraţiune.

Jocul începe conform tradiţiei: reprezentantul tău este un avatar anonim, care se materializează într-o misterioasă cavernă. Singura urmă a vreunei civilizaţii sunt cele câteva draperii şi puţinele bănci din jur. În rest, totul este gol şi părăsit. Cea mai bună şansă a ta este să porneşti la explorarea zonei din jur. După scurt timp şi cu puţină atenţie găseşti cartea **Myst** care, pentru moment, este blocată. Continuând descoperirea sistemului de tuneluri intri pentru prima dată în contact cu misterioasele creaturi B'ahro. Această rasă întunecată va juca un rol important pe parcursul evenimentelor care urmează. Pentru moment însă sunt aidoma unor stafii care bântuie prin peşteri şi care se ascund când îţi sesizează prezenţa. În cele din urmă sistemul de tuneluri te conduce în K'veer, o structură abandonată, cu o arhitectură foarte cunoscută dominată de folosirea sticlei. Când te apropii de altarul situat în mijlocul construcţiei apare holograma lui Yeesha, fiica lui Atrus care-ţi spune că tableta a răspuns chemării tale. Ea îţi încredinţează misiunea de a găsi celelalte patru tablete ascunse în celelalte zone ale jocului. Puse laolaltă, se pare că aceste tablete deschid calea spre o a cincea, de care Yeesha are nevoie cu disperare. De aici, aventura te poartă în nenumăra-



MAȘINĂRIILE rămân un element cheie în joc



NOILE AGES rezervă numeroase puzzle-uri distractive

te zone fantastice și îți aruncă în față diverse personaje interesante. Cel de-al doilea în ordine cronologică este Esher, care pe tot parcursul jocului se va comporta ca un fel de ghid, și va apărea din când în când furnizând informații și ponturi vitale. Tot el este cel care prin explicațiile sale pune în cu totul altă lumină întreaga ta aventură și intențiile lui Yeesha.

Cum ne-am obișnuit deja și acum există un Age care servește pe post de legătură între celelalte. În **Myst V**, acesta este Direbo, care face legătura între patru insule diferite. Primul Age în care te poți aventura cu adevărat este Taghira, un ținut unde iarna domnește peste ținut. Totul este acoperit de zăpadă, în timp ce din cer se coboară într-un dans lin fulgi leneși de nea. Totul este foarte frumos și foarte liniștitor. Și chiar dacă au caractere foarte diferite celelalte insule, ele se completează, în fiecare dominând aceeași atmosferă caracteristică.

90% din gameplay constă în găsirea tabletelor amintite mai devreme, care îndeplinesc și funcția de bloc notes. Nu vreau să dezvălui secretul acestor tablete. Amintesc doar că prezența și necesitatea folosirii lor conferă o nouă dinamică întregului joc. Schițând anumite simboluri pe aceste tablete poți schimba lumea jocului în nenumărate feluri. Cu ajutorul lor poți schimba condițiile meteo, dar poți să și distrugi obstacolele care-ți stau în cale. Practic, într-un fel sau altul, fiecare puzzle implementat în joc se folosește de această nouă dinamică. Această schimbare aduce culoare în gamplay, dovedindu-se deosebit de distractivă. Nu doar cu tabletele va trebui să interacționezi, ci și cu deja pomenitele creaturi B'ahro. De exemplu, dacă lași tabletele neprotejate, ei vor apărea și vor pune artefactul pe unul din piedestalele dispersate în Age-ul din care provine acesta. Pe de altă parte, va trebui să te folosești de atașamentul acestor creaturi față de tablete. Cu timpul vei câștiga chiar un fel de control asupra acestor B'ahro și îi vei folosi în scopurile tale proprii. Pe lângă aceste inovații, puzzle-urile au rămas fidele tradițiilor. Va trebui să pui în funcțiune diferite mașinării, pe care pe urmă să le folosești în mod corespunzător. Producătorii au coborât nițel nivelul de greutate, puzzle-urile rămânând incitante, dar fiind mult mai distractive decât până acum.

Din punct de vedere grafic, jocul a evoluat și a involuat în același timp. Multor fani le va lipsi modalitatea de redare veche, chiar dacă engine-ul cunoscut din **URU** își face cu decența treaba. Unele texturi ar putea fi mai detaliate, dar, per ansamblu, jocul arată bine, locațiile demonstrând bogăția de fantezie a designer-ilor și graficienilor. Pe partea acustică n-avem de ce să ne plângem, actorii făcându-și jobul bine, dialogurile fiind pline de substanță și câteodată de înțelesuri ascunse.

În concluzie, nu pot să spun decât faptul că m-a impresionat **Myst V: The End of Ages**, chiar dacă, în afară de conceptul de bază, producătorii au schimbat aproape totul. Noua dinamică, controlul îmbunătățit și atmosfera unică contribuie la realizarea unui joc memorabil, și demn de spiritul seriei pe care o încheie.

MOUNTAIN JEW
jacint@pcgames.ro



Punctaj
MYST 5: EoA



PRODUCĂTOR	Cyan Worlds
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită

PRO & CONTRA

- + o nouă dinamică a jocului
- + puzzle-uri distractive
- + control îmbunătățit
- − renunțarea la actorii reali

Grafică	88%
Sunet	89%
Gameplay	91%
Atmosferă	90%

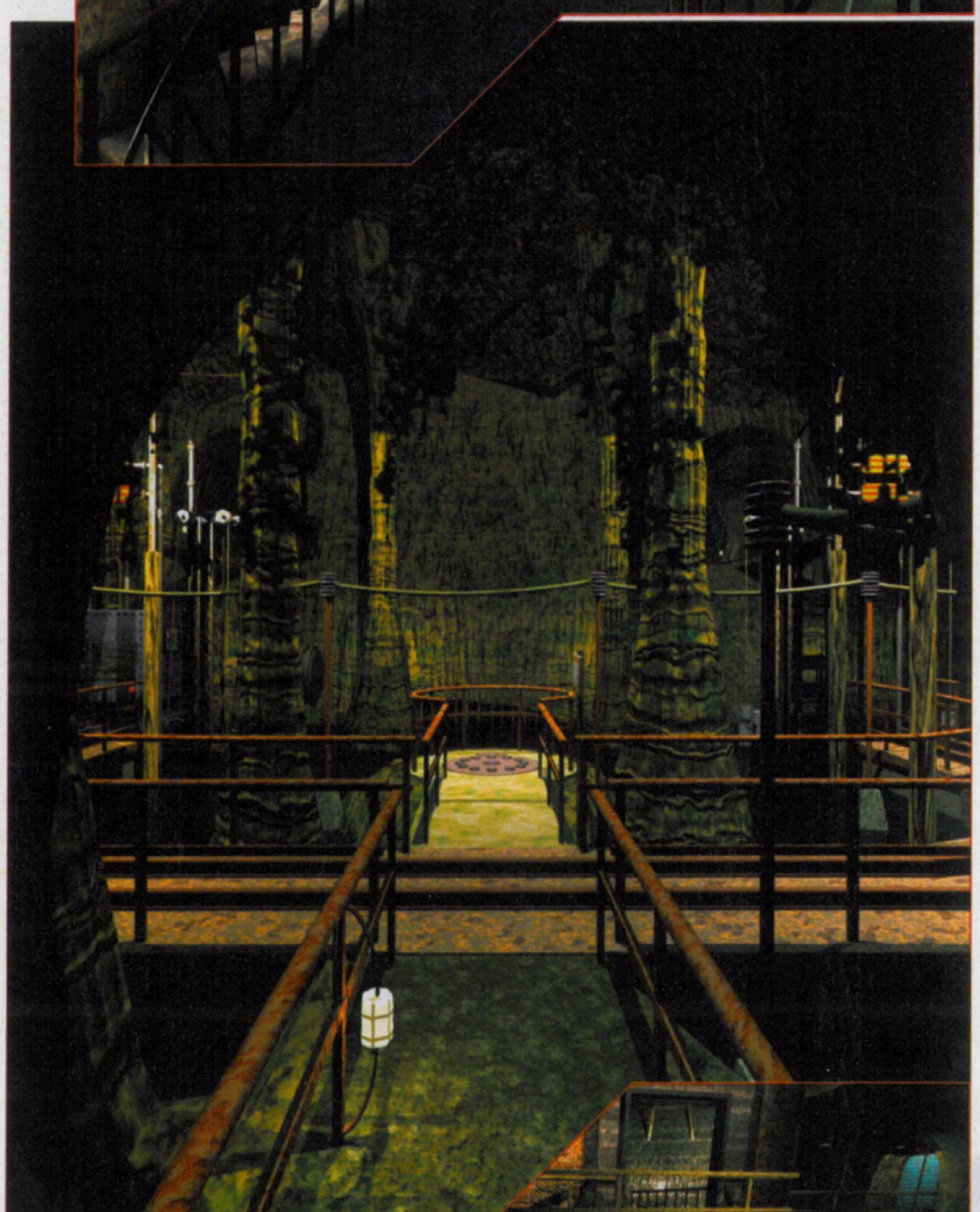
89%

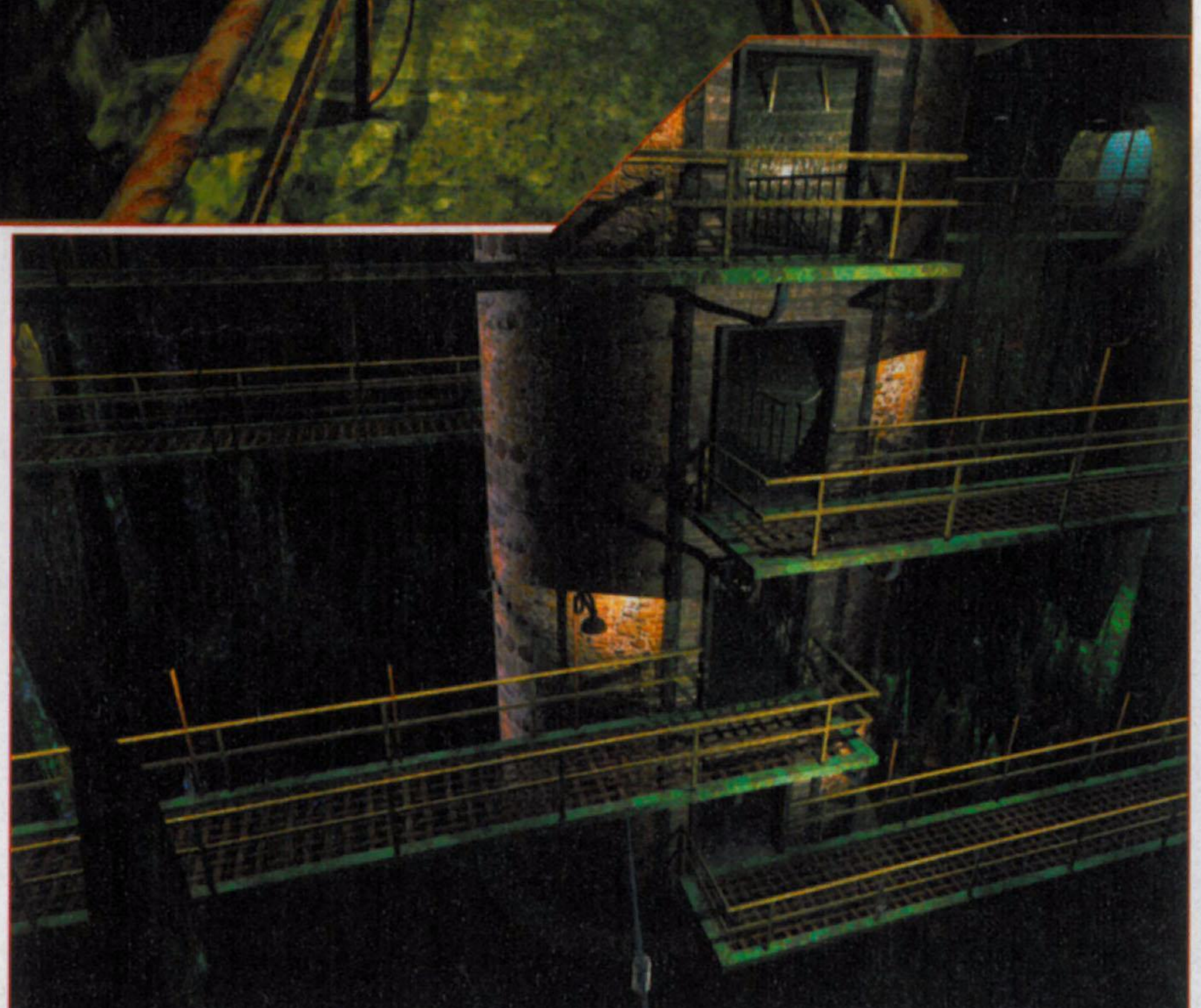
NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,5 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MYST III: EXILE, ATLANTIS II









Rhem 2

Hmm?! Unde mă aflu? Trebuia să o iau la dreapta? Ce o fi însemnând şi numerele astea? Ar trebui să mă duc înapoi să verific!... A, nu, mai bine merg înainte că durează prea mult mersul cu lifturile!

Nu, încă nu am început să aiurez (dacă mai am puţin, vă rog, spuneeeeţi-mi!), ci doar am încercat să transpun în cuvinte una din multele senzaţii de acest gen cu care vă veţi confrunta, dacă vă încumetaţi a încerca acest joc.

După ce Knut Mueller (and friends) a muncit vreo patru ani la prima parte a seriei **Rhem**, iată că după alţi câţiva ani de muncă a apărut şi **Rhem 2**, continuare care îl reuneşte pe jucător cu personajele familiare din prima parte: Kales şi Zeitas. În **Rhem 2** povestea este simplistă, ca şi în prima parte, de altfel.

Şi dacă n-ar fi, nu s-ar mai povesti ...

La începutul jocului te trezeşti într-un trenuleţ care te transportă într-un oraş subteran părăsit, oraş despre care vei descoperi mai apoi că este împânzit de caverne, tuneluri şi încăperi (mai mult sau mai puţin secrete). Tot ce ţine de interacţiunea cu alte personaje (cel puţin la început) se consumă la vizionarea unui mesaj lăsat de mai vechea ta cunoştinţă, Kales, care îţi transmite că, pentru a ieşi la suprafaţă, trebuie să găseşti un artefact care este ascuns prin acest oraş misterios. Scopul nu va fi să salvezi întreaga omenire prin preţiosul item, ci doar să-i faci o poză artefactului şi apoi să o duci la frate-su' (asta e, dacă îi trebuie, îi trebuie, şi mai bine eviţi scandalul!).

Ei, toate bune şi frumoase, dar pentru a procura artefactul trebuie să obţii celelalte două părţi ale unei chei (în formă de stea, alcătuită din trei părţi), o bucată fiind în posesia ta (primită de la Zeitas), o alta în posesia lui Kales (care la rându-i a ascuns-o, să nu cadă în mâini nepotrivite), iar cea de-a treia se află ascunsă undeva în oraşul părăsit, tu având şansa unică de a o căuta. Povestea nu implică deloc violenţă, aşa că jocul este recomandat tuturor categoriilor de vârstă. Cam atât despre story şi, sincer, nu acesta a fost motivul pentru care am fost atras de acest joc.



Punctaj
RHEM 2



PRODUCĂTOR	Knut Mueller
PUBLISHER	Got Game Ent.
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ puzzle-uri de excepţie
- \+ enigme complexe
- − story prea simplu
- − grafică învechită

Grafică	73%
Sunet	75%
Gameplay	78%
Atmosferă	80%

77%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 600 MHz	CPU	- 1,4 GHz
Video	- să ai!	Video	- 64 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MYST

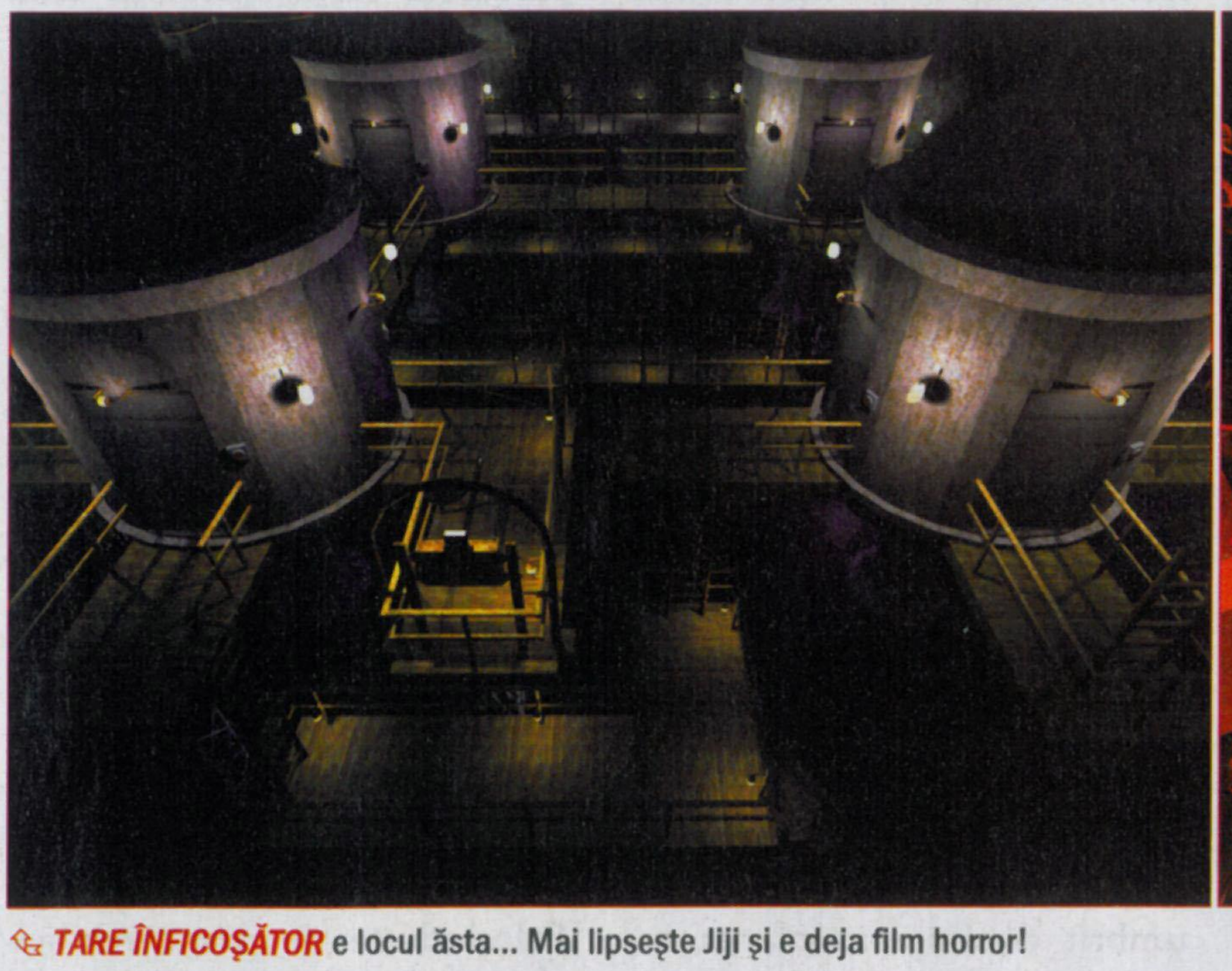
Gameplay ...

Dacă simţi că de mult nu a mai fost ceva sau cineva care să îţi (ş)forţeze puţin cerebelul, ei bine ăsta-i motivul pentru care se fac jocuri precum **Rhem**. Puzzle-uri, chei secrete, butoane (de apăsat, de privit, de uitat!), simboluri (asemănătoare, diferite, fără sens, cu sens, folositoare, nefolositoare), formule matematice de calculat pentru a descoperi chei secrete (cum stai la mate?), analogii (între cele dinainte, folositoare sau nefolositoare), uşi, scări, lifturi (de intrat, de urcat, de coborât....). Cred că aţi prins ideea. Personal, am umplut câteva foi A4 cu notiţe şi însemnări pentru a reuşi în dezlegarea misterelor, lucru ce vă sfătuiesc să-l faceţi şi voi pentru că sunt prea multe informaţii relevante pe care ar trebui să le ţineţi minte. De la butoane la culori, totul trebuie notat şi observat. **Rhem 2** poate fi considerat un joc foarte greu, care îţi solicită la maxim inteligenţa, iar în cazul în care eşti obişnuit cu astfel de jocuri, atunci acest **Rhem 2** este doar... greu. Gradul de dificultate este ridicat şi, datorită nelinearităţii titlului şi, bineînţeles, arhitecturii excepţionale a nivelurilor care este alcătuită din tuneluri, labirinturi şi locaţii, poate provoca dureri de cap şi celui mai bun cercetaş. Atmosfera este creată de o mulţime de sunete sinistre cauzate de şuieratul vântului, ecouri, susurul apelor curgătoare şi zgomotul mecanismelor ruginite, ce îţi creează impresia unui oraş părăsit. Pe ici pe colo, în căutarea misterelor, ajungi să vizionezi mici filmuleţe realizate în QuickTime (program necesar rulării jocului). Ca să începi jocul nu îţi trebuie cine ştie ce setări pentru că, pe parcursul acţiunii, nu vei avea în faţă decât imagini şi o mână (controlată prin mouse) cu care să te poţi deplasa în toate punctele cardinale şi să pipăi lucrurile din jur. Să nu uit: în comparaţie cu ultimele jocuri **Myst**, perspectiva nu se poate roti la 360 grade, ceea ce este frustrant. Cred că măcar atât se putea face pentru a mai fluidiza gameplay-ul...

Pentru a accesa anumite dispozitive nu este nevoie decât să plasezi mâna pe mecanismul respectiv, aceasta indicându-ţi dacă merită atenţie sau nu. Vei şti imediat dacă ai apăsat butonul corect sau nu pentru că în majoritatea cazurilor vei fi întâmpinat cu un sunet prietenos, (weeew!) dacă ai făcut o mişcare bună, sau cu un sunet mai puţin prietenos (grrr..!) dacă ai făcut o mişcare complet nefolositoare.

Jocul se adresează unei pături mai restrânse de jucători, celor care savurează la maxim jocurilor gen **Myst**, şi mai ales celor care îşi găsesc plăcerea în rezolvarea enigmelor grele. Dar, bineînţeles, dacă ai ceva timp şi răbdarea unui chinez bătrân atunci trebuie să-ţi testezi limitele cu acest joc care poate fi considerat unul bun în categoria din care face parte.

ADRIAN GAMERU' MINUNE
hodutadrian@rdslink.ro



TARE ÎNFICOŞĂTOR **e locul ăsta... Mai lipseşte Jiji şi e deja film horror!**

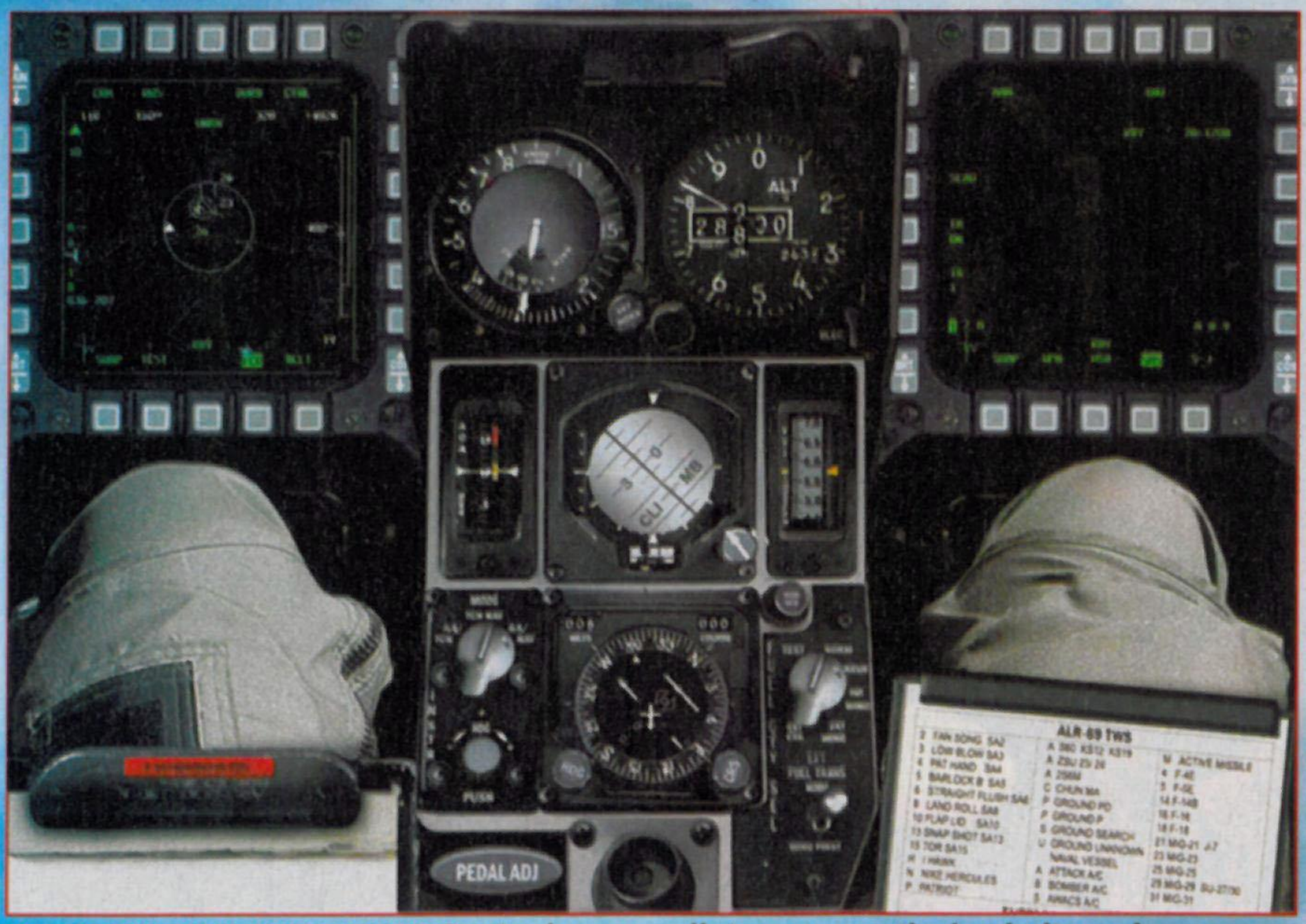


ÎN COMBINATUL **Siderurgic de la Galaţi... multă siderurgie se petrece...**



Falcon 4.0 Allied Force

După şapte ani de starturi nereuşite, cu ajutorul nepreţuit al comunităţii de fani, în sfârşit decolează mult aşteptatul simulator, cucerind orizontul virtual cu potenţialul exploatat



COCKPIT-UL FOTOREALIST este doar una dintre perspectivele uimitoare!

Dacă întrebi orice fan al simulatoarelor de zbor militare, să-ţi spună cu mâna pe joystick, care este cel mai bun joc al genului, îţi va răspunde cu certitudine **Falcon 4.0**. Dacă îl întrebi care este cel mai rău simulator al genului, mai mult ca sigur că vei primi aceeaşi răspuns.

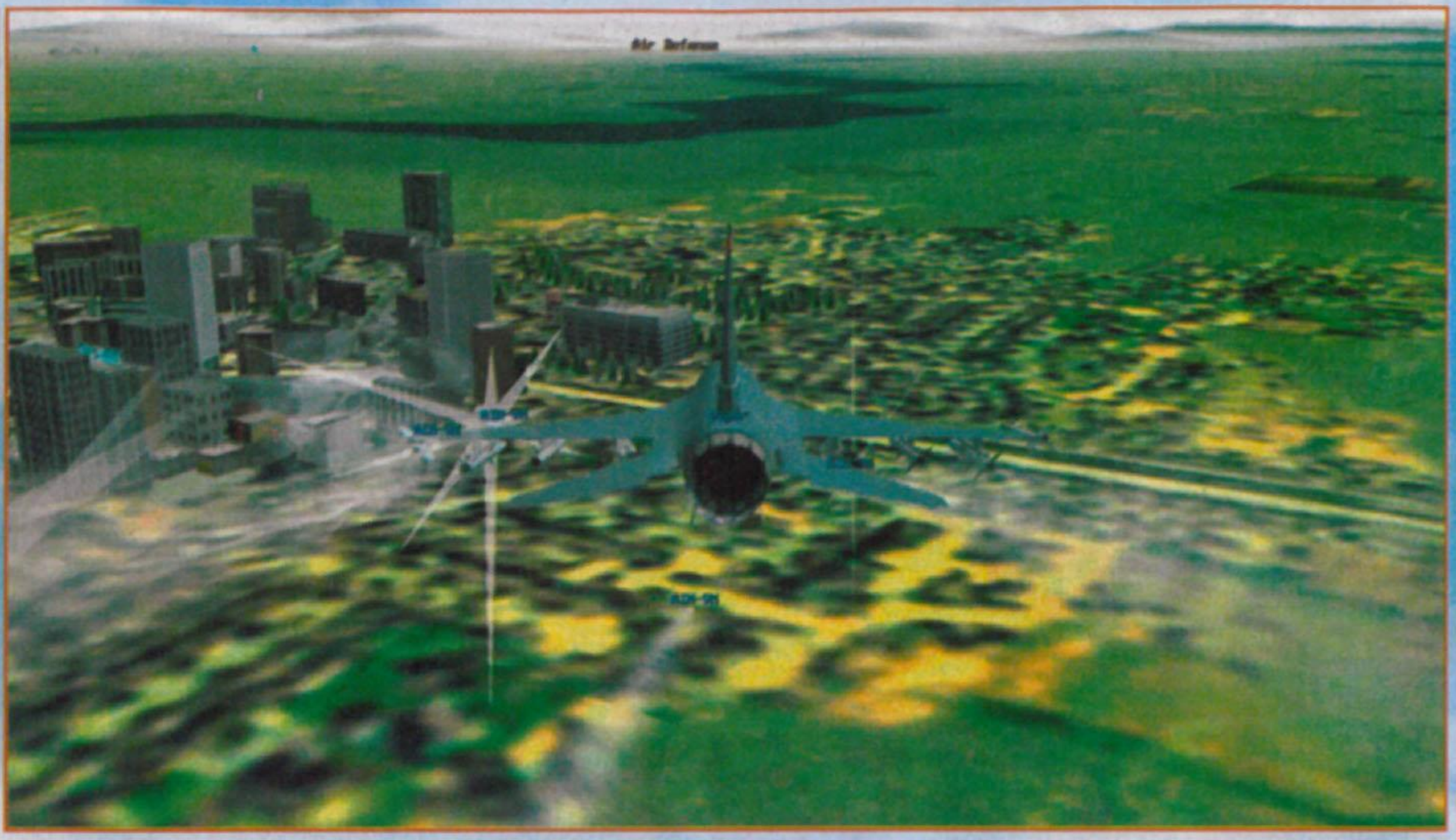
Publicat în 1998 **Falcon 4.0**, a fost în acelaşi timp succes imens şi dezastru aproape complet. Jocul nu era deloc rău, doar că producătorii n-au avut timp să realizeze obiectivele impuse. **Falcon 4.0** a fost un simulator atât de inovator încât parcă era rupt din viitor. Producătorii s-au dovedit a fi vizionari, iar jocul lor nu este depăşit încă nici în prezent (la şapte ani după apariţie). Singurul minus care tăia din elan şi rupea avântul erau tonele de bug-uri, care i-a speriat şi pe jucătorii experimentaţi. Jocul adesea se bloca, sistemul briliant de campanii era umbrit de implementarea incompletă a unor idei proaspete, iar multiplayer-ul era catastrofal. Exista doar potenţial şi idei, dar nu şi realizare.

După şapte ani însă, după un ocean de patch-uri şi de MOD-uri făcute de fani, jocul s-a îmbunătăţit foarte mult fiind foarte diferit de original. Procurarea şi instalarea acestora însă s-a dovedit a fi un dans complicat, pe parcursul căruia jucătorii erau călcaţi tot timpul pe picioare. Acesta s-a terminat şi versiunea cu adevărat finisată a apărut acum pe un singur disc sub numele de **Falcon 4.0: Allied Force**.

Este vorba de un simulator hard-core în centrul căruia se află una din ele mai frumoase şi mai eficiente păsări de metal a secolului XX: F-16 Fighting Falcon. Folosind acest avion cu multe alte porecle (Electric Jet, Lawn Dart, Viper etc.), va trebui să te impui în campanii care prelucrează scene de luptă din peninsula coreeană şi din balcani. Folosindu-te de manevrabilita-



PRINTRE PĂTRĂȚELE Numai să nu ieșim în afara conturului!



UNDE-I WTC-UL? Dacă nu mai e, noi ce mai bombardăm?

tea legendară a fierului de sub tine, vei participa la nenumărate dogfight-uri antrenante.

Grafica jocului este frumoasă. Chiar dacă nu este ultimul răcnet, se potrivește perfect cu atmosfera jocului, iar cockpit-ul în ciuda faptului că este realizat în 2D poate concura cu grafica oricărui simulator modern. Toate butoanele, comutatoarele și manetele care există și în avionul real sunt redate într-un mod fotorealist și interactiv. Este aproape incredibil cu câtă grijă pentru detalii au realizat producătorii interiorul. Până și display-urile din interiorul cabinei afi-șează datele exact ca în realitate. Perspectiva 3D a cockpit-ului îți dă o vedere de ansamblu mai bună, dar nu este nici pe departe la fel de elaborată sau de interactivă ca cea 2D. Totuși, nu avem de ce să ne plângem, deoarece perspectivele au fost în așa măsură realizate încât să se potrivească cu situația. Redarea terenului s-a îmbunătățit foarte mult față de primul joc, chit că nu se compară cu ce vedem, de exemplu în **Lock-On: Modern Air Combat**.

Lăsând la o parte lipsa de detalii, modul în care este realizat solul te ajută la efectuarea cu succes a atacurilor de altitudine scăzută. Munții, dealurile și văile însuflețesc întregul gameplay. Tot așa cum norii și ceața contribuie la crearea atmosferei plăcute. Din păcate însă, efectele speciale, precum fumul sau exploziile, nu sunt deloc reușite. Chiar dacă acest ultim aspect nu influențează gameplay-ul strălucitor, scade din valoarea totală a jocului. Producătorii merită în schimb laude pentru eliminarea incompatibilităților de hardware și a celor referitoare la sistemele de operare. Sunetele nu sunt chiar atât de importante (dacă nu strică jocul!), dar pot îmbunătăți incredibil de mult atmosfera. La fel se întâmplă și cu **Falcon 4.0**. Producătorii au proiectat totul încât să parcă cât mai veridic posibil.

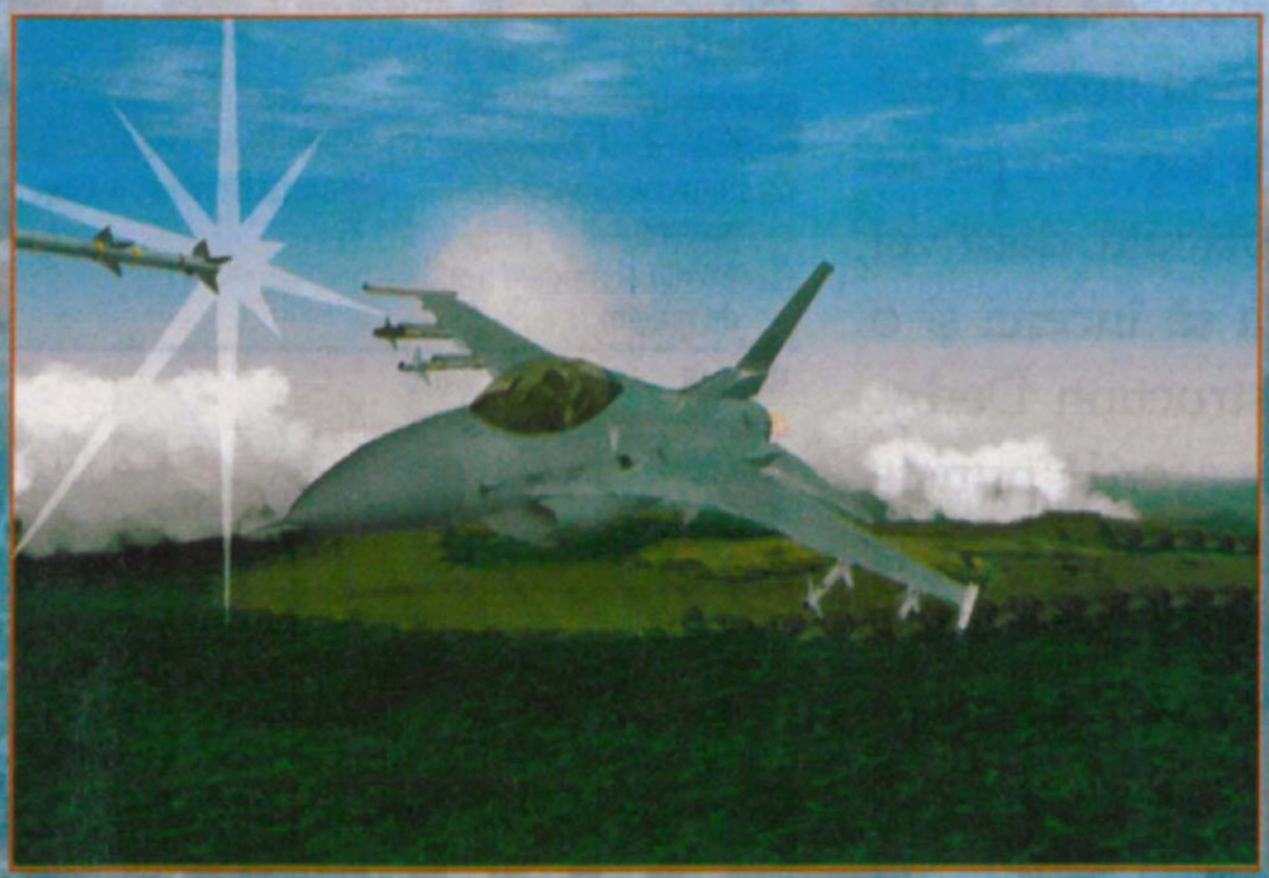


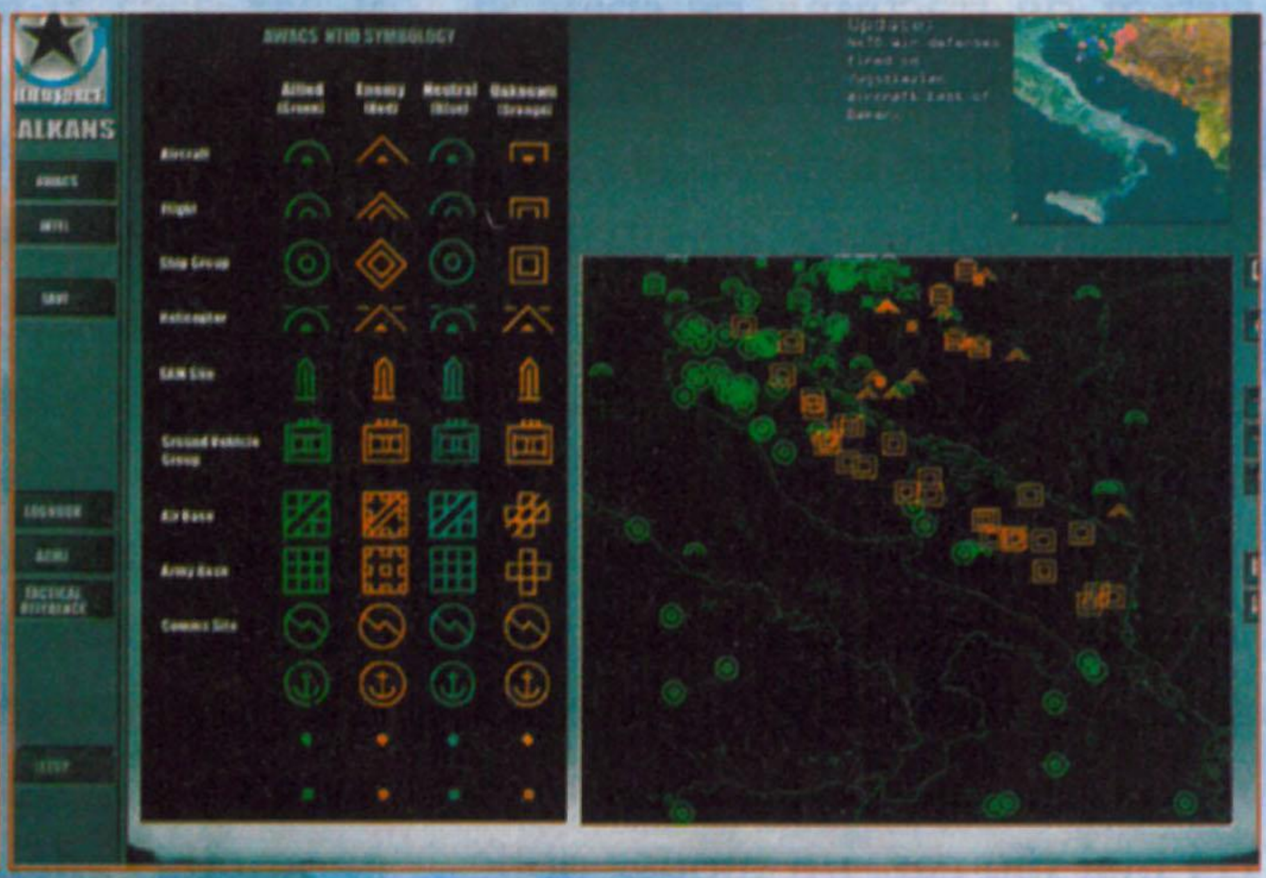
O FUMUSEȚE DE AVION F-16 Fighting Falcon-ul în toată splendoarea lui!

Chiar și în varianta originală fizica zborului și în general a întregului joc a fost uimitoare. **Allied Force** a întins și mai mult coarda. Dacă citești o carte despre caracteristicile de zbor reale ale unui F-16, le încarci în partea de simulare, jocul va reproduce 99,9% realitatea (sau cel puțin așa spun cei care au zburat cu un F-16). Nu vreau să intru în detalii tehnice, eventual plictisitoare, dar sentimentul produs de zborul din joc este extraordinar. Totuși un joystick bun este obligatoriu. Chiar și așa, jocul nu va fi o simplă plimbare pe faleză. La cel mi înalt nivel de dificultate și cei mai experimentați piloți sunt puși la încercare grea. AI-ul a fost mult îmbunătățit, acum comportându-se pe măsura provocării.

Dar ajung cuvintele. Amatorii de simulatoare deja au luat de mult manșonul în mână și se aleargă printre nori. Iar pentru cei care au chef să se întreacă în zări, **Falcon 4.0** s-ar putea să fie gustarea care deschide apetitul.

MOUNTAIN JEW
jacint@pcgames.ro





Punctaj
FALCON 4.0: ALLIED FORCE

PRODUCĂTOR	Lead Pursuit
PUBLISHER	Graphsim Ent. Inc.
OFERTANT	
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

+ cockpit 2D incredibil de realist
+ fizică nemaipomenită
+ sentiment de zbor uluitor
- grafica solului cam brută

Grafică	83%
Sunet	90%
Gameplay	89%
Atmosferă	90%

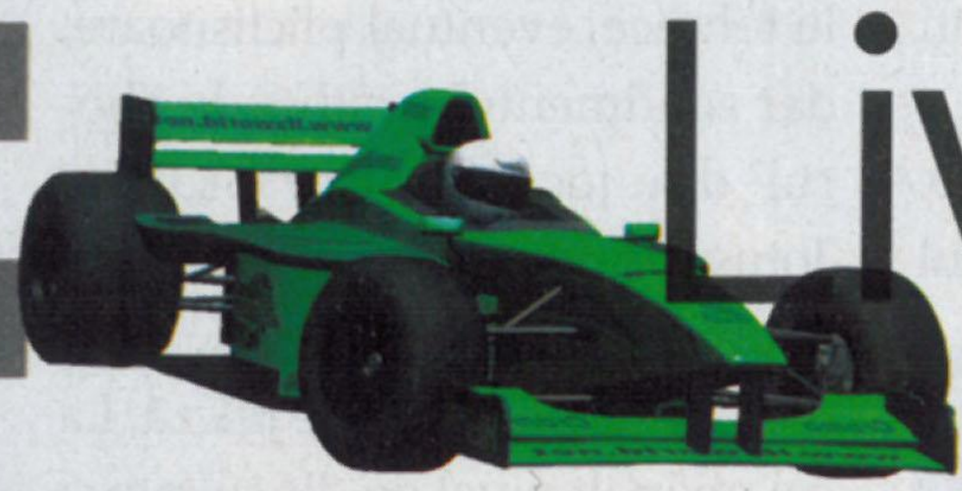
88%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1000 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
LOCK-ON: MODERN AIR COMBAT, JANE'S F-15







Live for Speed S2

Dintr-un joc al cărui titlu te ducea iniţial cu gândul la mult mai celebra serie NFS, Live for Speed a ajuns să fie astăzi unul dintre fruntaşii simulatoarelor auto online, după ce doi ani la rând a continuat să-şi îmbogăţească parcul auto şi circuitele, rămânând în tot acest timp fidel ideii de realism.

Până nu demult, jucam cu impresia că **Live for Speed** e un proiect aflat încă într-o fază destul de ermetică şi săracă în conţinut. Prima sa versiune o butonasem (mult şi bine) într-o formă ce nu oferea decât vreo trei modele de maşini şi un singur circuit de curse. Iar recentul demo **Live for Speed S2** aducea în plus doar câteva probe de antrenament şi posibilitatea de oprire la boxe în timpul unei curse. Ceva mai mult decât nimic, adică. Însă lucrurile au căpătat o cu totul altă amploare, odată cu trecerea la o licenţă completă S2 şi descoperirea unei comunităţi online cât se poate de "hardcore".

De acum, **LFS S2** cuprinde nu mai puţin de 18 maşini, inclusiv câteva modele clasice de curse, o serie GTR puternică şi vreo două maşini de Formula XR şi V8. Majoritatea au un sistem de tracţiune pe spate şi tind să intre foarte uşor în derapaj – mult mai uşor decât ne-au obişnuit aşa-zisele simulatoare de până acum! Drept urmare, controlul exclusiv din tastatură ar trebui să devină aici un obicei de domeniul trecutului, şi să fie înlocuit cu alte accesorii mai sensibile. Un volan ar fi, desigur, cea mai recomandată alegere sau, în cel mai rău caz, un mouse optic pentru controlul direcţiei. E o experienţă ciudată, "să conduci din mouse", dar cu puţin exerciţiu (şi multă încăpăţânare) te vei obişnui... cât de cât. De mare ajutor îţi vor fi şi cele 90 de probe de antrenament, de-a lungul cărora vei învăţa să stăpâneşti fiecare maşină în parte.

În privinţa traseelor, versiunea **S2** aduce încă trei circuite mari şi late: Aston, Westhill şi impresionantul Kyoto Ring, totalizând nouă variante de trasee standard, plus încă pe-atâtea "reversed". Mai punând la socoteală cele trei circuite din versiunea **S1** şi pistele speciale de Autocross, Skid Pad şi Drag Strip, ajungem la un număr frumuşel de trasee posibile, spre deliciul celor care aşteptau un motiv să revină în circuitul virtual. Iar dacă ai impresia că **Live for Speed** înseamnă doar viteză şi performanţe de top, s-ar putea să ai o surpriză plăcută, dacă vei avea curiozitatea să încerci şi o "cursă" gen Destruction Derby. Drept e că nu se acordă puncte pentru zobirea oponenţilor şi, la o adică, noţiunea de "oponenţi" nici nu-şi mai are rostul în aceste competiţii; însă distracţia e garantată, mai ales când vei vedea în cel hal fără de hal ajung maşinile după două-trei ciocniri mai zdravene, graţie noului engine fizic avansat... deşi cam exagerat, pe alocuri.

Cu cântec de pionier, aşadar, proiectul **Live for Speed** merge tot înainte. Iar această a doua versiune majoră nu face decât să-l menţină în rândul celor mai bune şi, încet-încet, distractive simulatoare auto existente de la ora actuală.

SLEEPING IN ACTION
serban@pcgames.ro

Punctaj
LIVE FOR SPEED S2



PRODUCĂTOR	LFS Team
PUBLISHER	LFS Team
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) simulare avansată a controlului
- (+) circuite şi modele noi de maşini
- (−) destul de anost, în timp

Grafică	86%
Sunet	80%
Gameplay	89%
Atmosferă	77%
Multiplayer	87%

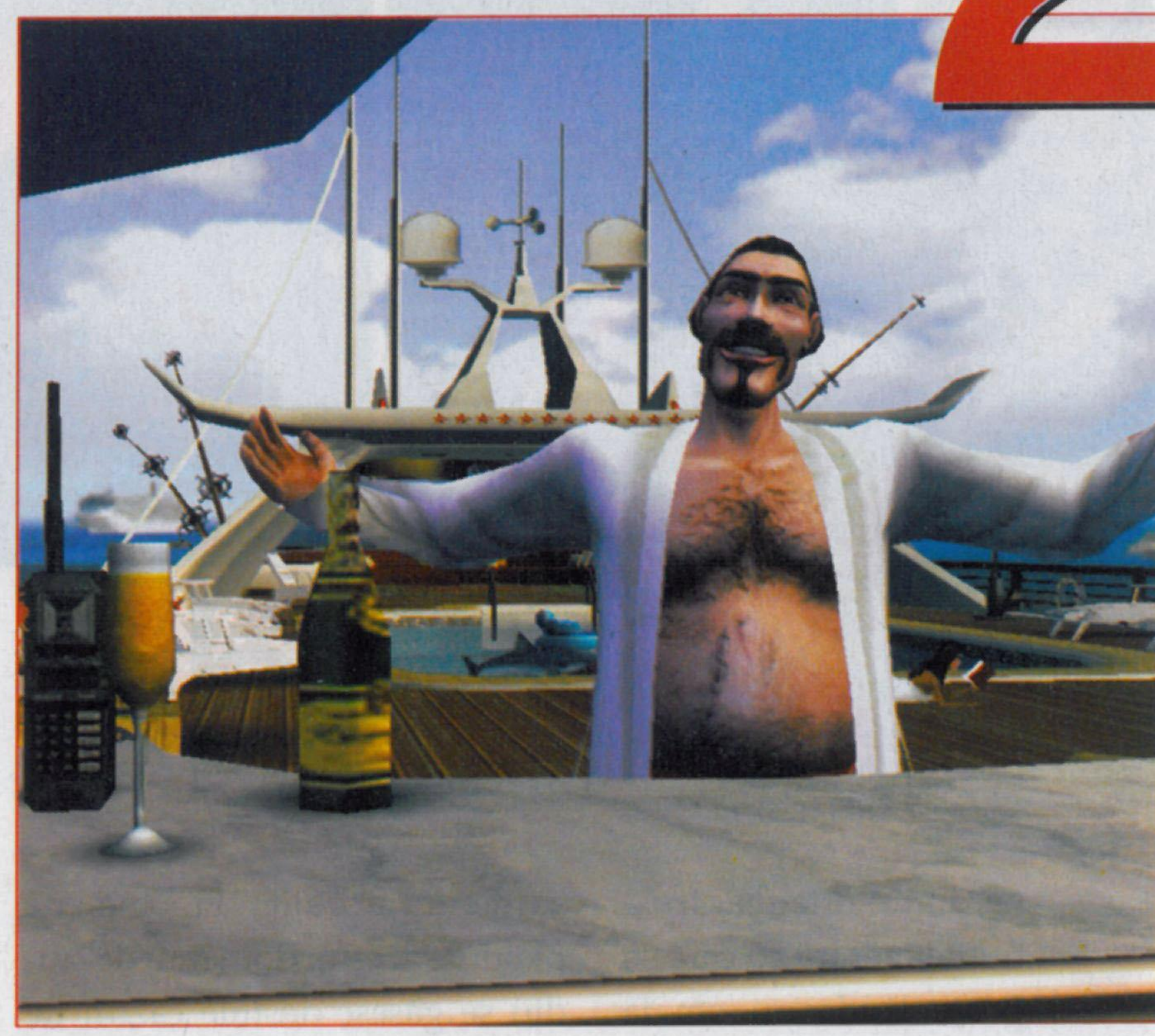
84%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RACE DRIVER 2, GTR



Big Mutha Truckers 2



Partea a doua a telenovelei texane pe 18 roţi, "Truck Me Harder", e gata să ne pună la încercare toleranţa la penibil, caricatură de prost gust şi acţiune ieftină

Pentru preafericiţii dintre voi care, asemeni mie, n-aţi avut de-a face cu prima parte a acestui joc şi care, din diverse motive, n-aţi dat mai departe pagina, la vederea notei derizorii atârnate în coada articolului, **Big Muther Truckers 2** ar putea fi descris succint ca un **Grand Theft Auto** miniatural, penibil şi cât se poate de ţărănesc (în sensul texan al cuvântului). Mitocani tembeli şi scârboşi, blonde care nu-şi mai văd picioarele de-atâta opulenţă mamelară, poponari pe care-ţi vine să-i iei la pumni şi câte alte personaje excentrice, au fost vărsate claie peste grămadă în micul ţinut Hick State County.

Faţă de prima parte, nu s-a schimbat nimic în mod vizibil. Pretextul cu care porneşti acum la drum e intrarea la puşcărie a babornitei Ma Jackson – mama celor patru camionagii, din rândul cărora va trebui să-ţi alegi un personaj cât mai puţin respingător cu putinţă. Prima este Bobbie Sue, zisă şi Sweet Cheeks (nu se ştie despre care pereche de "cheeks" e vorba), o blondă inestetică de la gât în sus şi disproporţionată în rest; iar ceilalţi trei... văleu! Hai mai bine să nu intrăm în detalii. O dată aleasă blondina, îţi iei în primire tirul roz-bombon şi-i dai bice încotro vrea muşchii tăi: că vei porni spre unul dintre cele şase-şapte oraşe ori spre alte locaţii pitite pe hartă, e treaba ta. Oricum nu contează. Important e doar să strângi suficienţi bani, încât să înclini balanţa justiţiei în favoarea lui Ma Jackson, prin mituirea juraţilor (nişte lichele imorale aciuate prin baruri). Iar ca să faci bani, e simplu: cumperi mărfuri cât mai ieftin dintr-o parte, te strădui să le duci cât mai rapid la destinaţie, te fereşti de poliţie, bandele de motociclişti şi, mai nou, de OZN-uri, iar între timp mai faci şi câte o misiune specială sau, de ce nu, îţi încerci norocul la jocurile de cărţi din fiecare bar. Din nou, oricum nu contează. Pentru că, psihic vorbind, nu prea ai cum să rezişti până la final.

De ce ar continua un om normal să joace **Big Mutha Truckers 2** mai mult de câteva minute? Probabil din aceleaşi motive pentru care ar fi jucat şi prima parte... o producţie pe care, personal, n-am avut plăcerea să o încerc, ergo nu văd absolut nici un motiv.

Aşa-zisul umor texan păleşte timid, în faţa penibilului scăpat de sub control; falsa impresie de libertate se risipeşte la rându-i, din momentul în care te sui la volan şi constaţi că n-ai prea multe variante de drum; iar, în final, tot ce mai rămâne e excesul debordant de ţesut adipos cu care au fost înzestrate personajele feminine. Şi cum jocul nu duce câtuşi de puţin lipsă de muieri... treaba-i clară. Depinde numai cât de jos eşti dispus să cobori, ca să apreciezi parodia încercată de producători (căci tot jocul se vrea a fi o parodie). Eu unul m-am cam rupt de spate şi, în treacăt fie spus, nu mai gust umorul gen Vacanţa Mare de prea multă vreme.

SLEEPING IN ACTION
serban@pcgames.ro

Punctaj
BMT 2

PRODUCĂTOR	Eutechnyx
PUBLISHER	Empire Int.
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

- \+ tirul roz merită un test drive
- − hahaha, vai ce... not funny
- − trasee scurte şi prea îngrădite

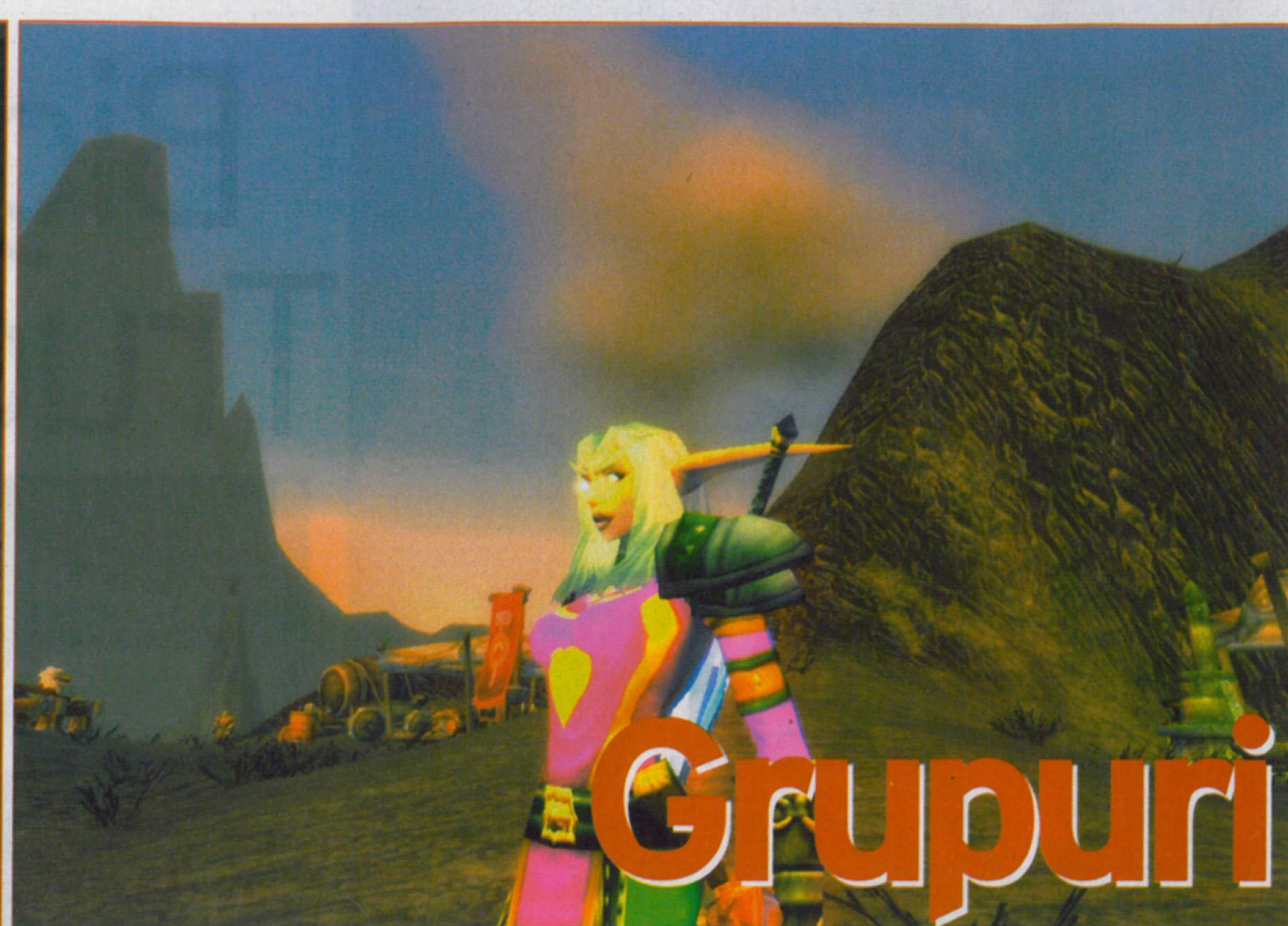
Grafică	64%
Sunet	76%
Gameplay	52%
Atmosferă	40%

58%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

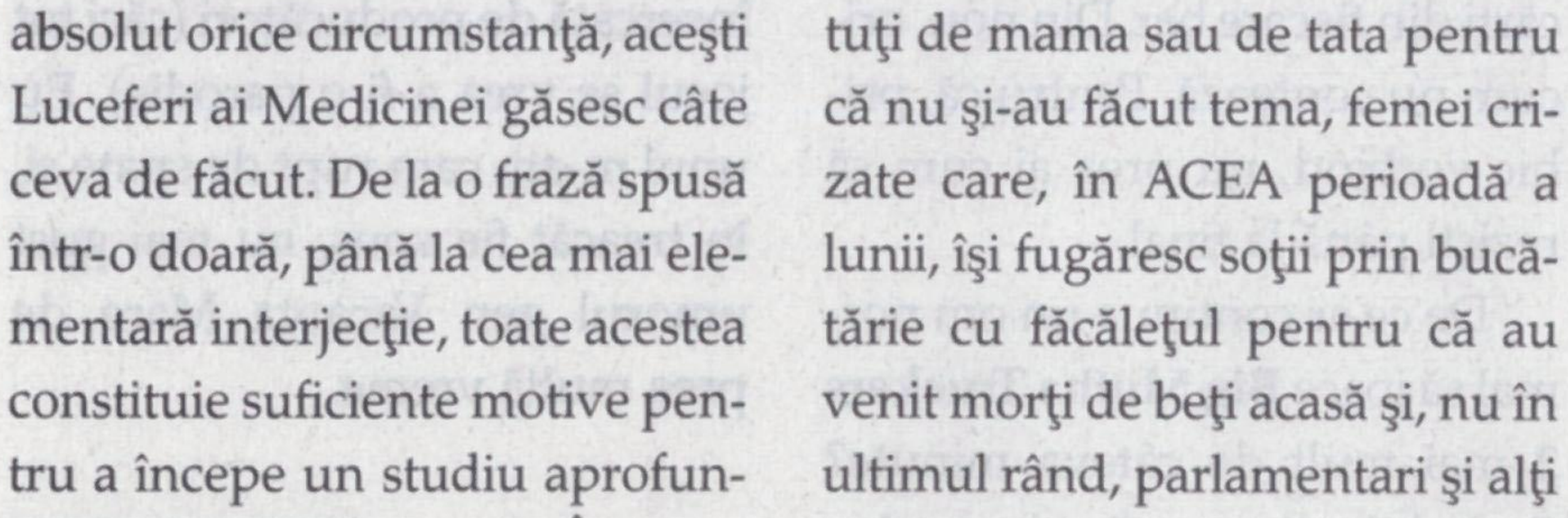
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BIG MUTHA TRUCKERS, GTA: SAN ANDREAS



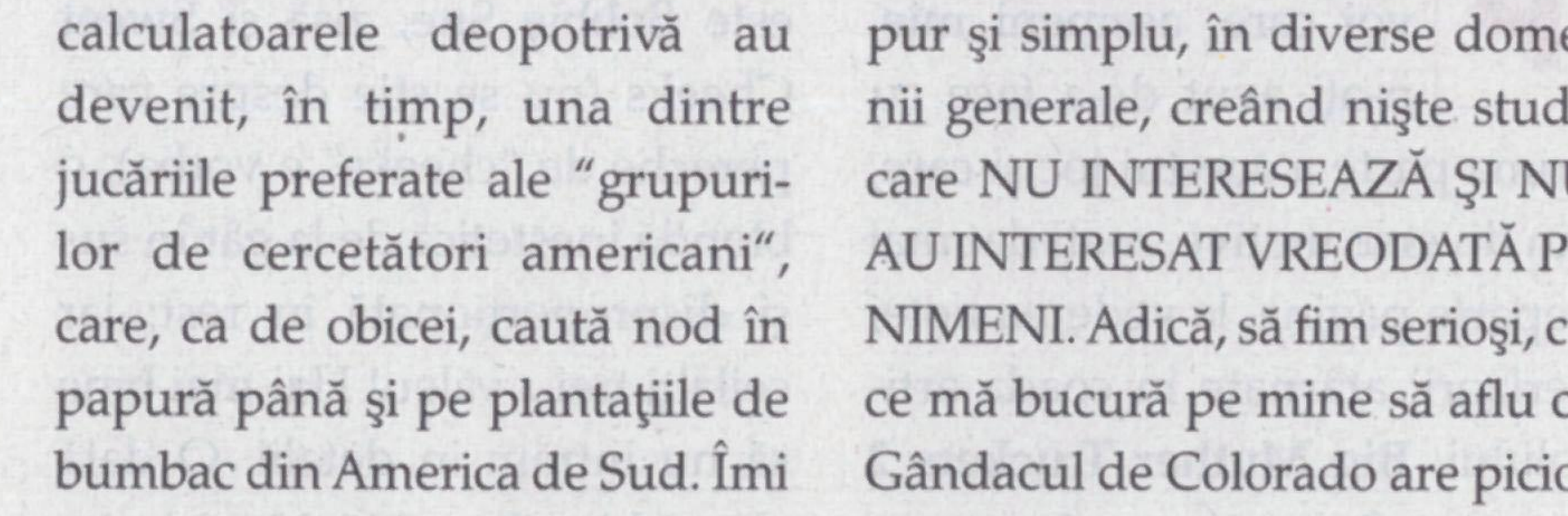


Grupuri de cercetători

Una dintre cele mai frustrante meserii cu care se poate lăuda un om la relativa-i maturitate este cea de psiholog. De fiecare dată, în absolut orice circumstanţă, aceşti Luceferi ai Medicinei găsesc câte ceva de făcut. De la o frază spusă într-o doară, până la cea mai elementară interjecţie, toate acestea constituie suficiente motive pentru a începe un studiu aprofundat al psihicului uman. În plus, eterna şi fascinanta expresie "vrei să discutăm despre asta?" poate provoca o... reacţie destul de adversă (şi pe bună dreptate) a interlocutorului. Ei bine, pe plaiurile acestui domeniu de studiu se găsesc destule cazuri de studiat şi disecat. Avem tot soiul de turbulenţe sociale, copii bătuţi de mama sau de tata pentru că nu şi-au făcut tema, femei crizate care, în ACEA perioadă a lunii, îşi fugăresc soţii prin bucătărie cu făcăleţul pentru că au venit morţi de beţi acasă şi, nu în ultimul rând, parlamentari şi alţi politicieni care, cu siguranţă, ar avea nevoie de controale periodice în zona lobului frontal. Toate ar fi bune şi frumoase, însă dragii noştri psihologi au descoperit, de curând, un domeniu cvasi-virgin în care îşi pot dezlănţui cu furie "talentele" învăţate cu greu la facultate, şi anume domeniul jocurilor. Consolele şi calculatoarele deopotrivă au devenit, în timp, una dintre jucăriile preferate ale "grupurilor de cercetători americani", care, ca de obicei, caută nod în papură până şi pe plantaţiile de bumbac din America de Sud. Îmi aduc aminte cum, acum câţiva ani, aceleaşi "grupuri de cercetători americani" făceau diverse cercetări în domeniul familiei, publicând tot felul de procente despre care bărbat şi-a căsăpit mai cu aplomb femeia, al sexualităţii, unde aceleaşi procente discutau în ce măsură patru castraveţi muraţi cresc potenţa sau, pur şi simplu, în diverse domenii generale, creând nişte studii care NU INTERESEAZĂ ŞI NU AU INTERESAT VREODATĂ PE NIMENI. Adică, să fim serioşi, cu ce mă bucură pe mine să aflu că Gândacul de Colorado are piciorul drept din faţă cu 2 milimetri mai scurt decât cel din spate? Sau că 30 de procente dintre femei au nu ştiu ce tic nervos când merg pe stradă la ora 4



MAMĂĂĂĂ, ce asfinţit!



SĂ ŞTII CĂ tot timpul te-am iubit...

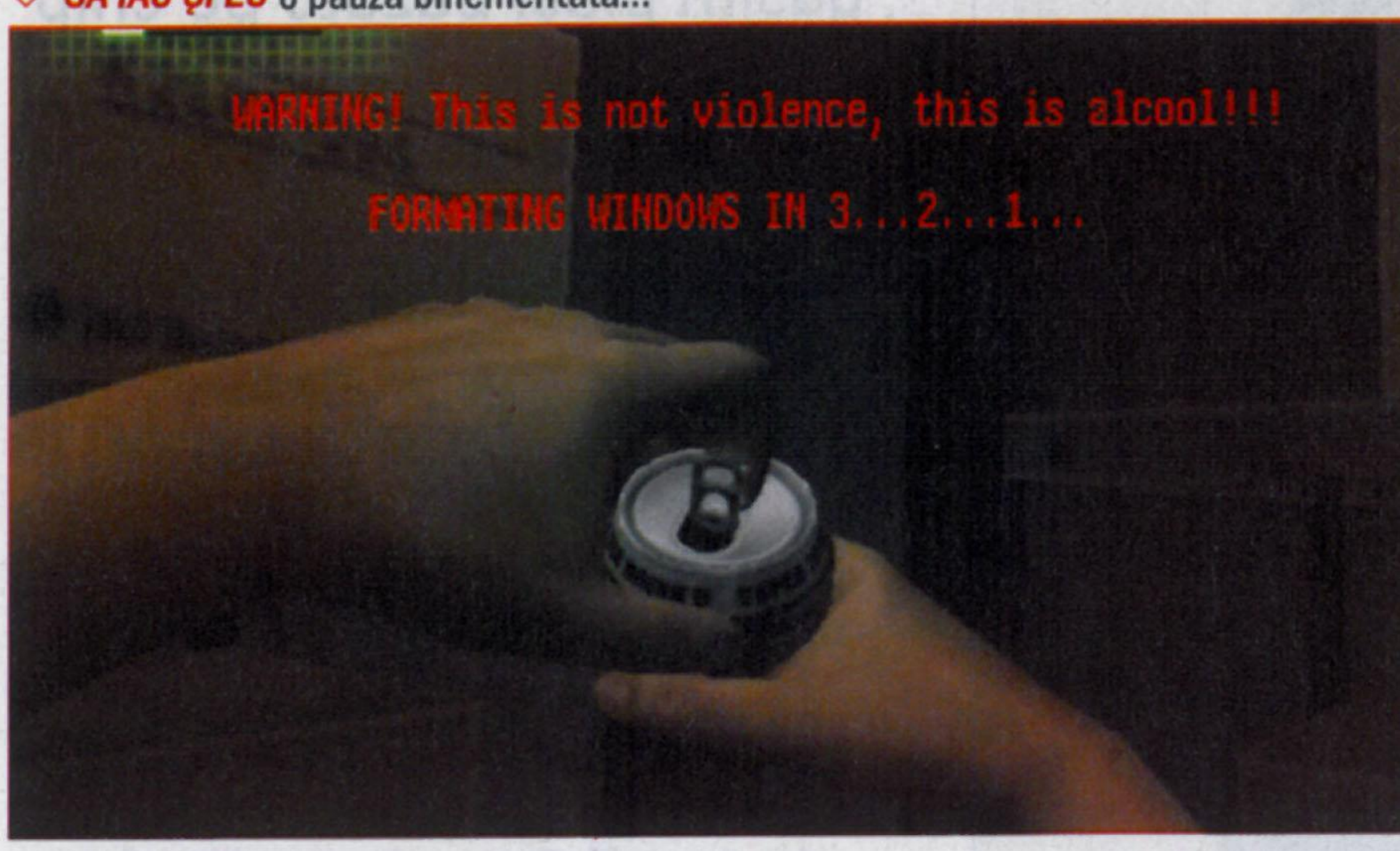
DE CÂND AŞTEPŢI aici, amice?

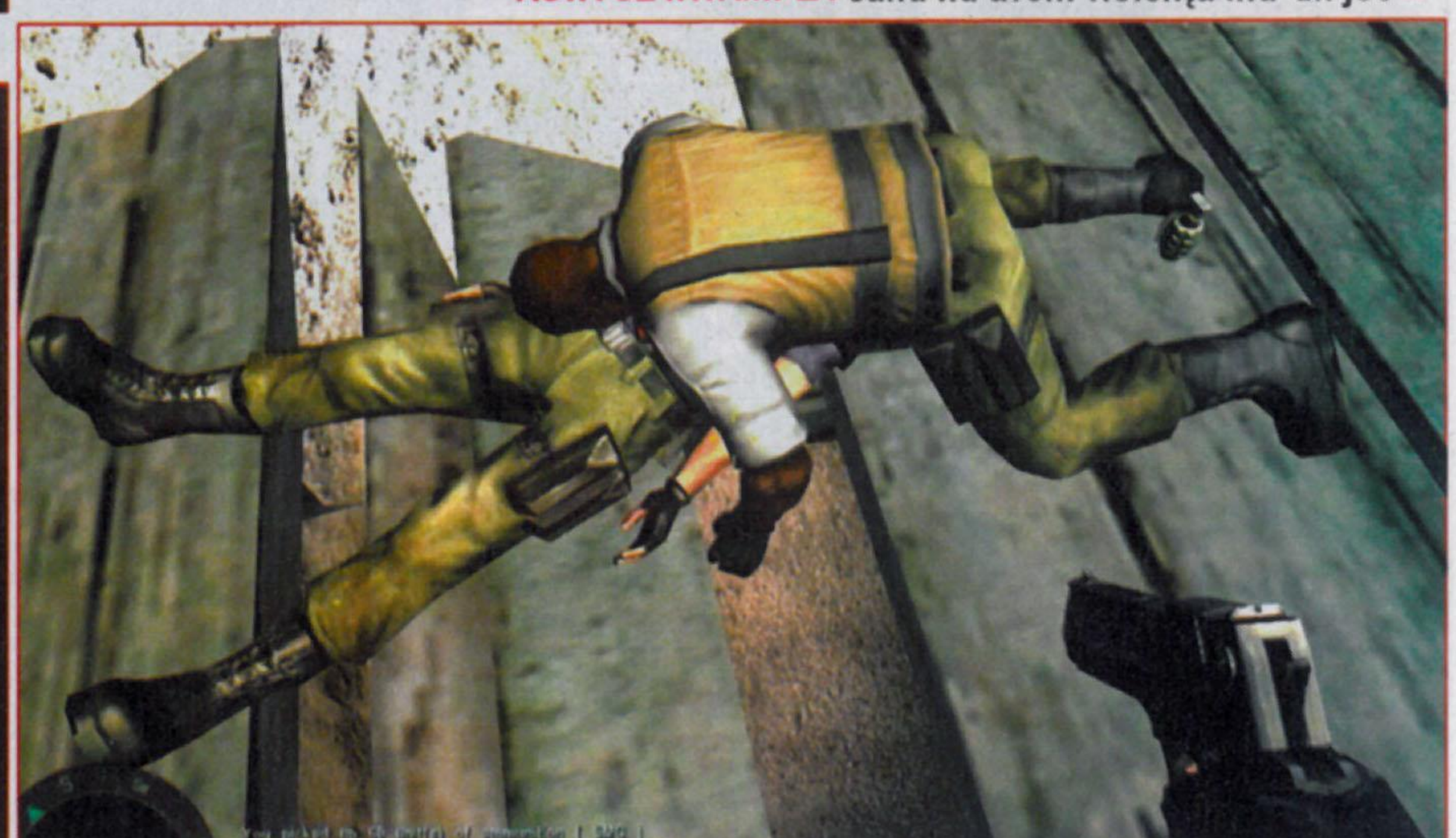




ASTA SE ÎNTÂMPLĂ când nu avem violenţă într-un joc

SĂ IAU ŞI EU o pauză binemeritată...





HMM, O FI LEVIS cureaua asta sau e din aia turcească?

după-masa?

Ei bine, băieţii îşi bagă coada mai nou şi prin grădinile noastre. Ceea ce mă deranjează cel mai mult este că aceste aşa-zise studii nu fac altceva decât să generalizeze nişte situaţii particulare, ai căror factori de precizie nu au cum să fie generalizaţi. Îmi amintesc în mod deosebit două cazuri recente, petrecute în China. În primul, o tânără familie care a petrecut ceva mai mult timp în faţa calculatorului, jucând **World of Warcraft**, s-au trezit cu copilul de câteva luni mort acasă, prin asfixiere. În cel de-al doilea caz, un tânăr asiatic a petrecut 72 de ore non-stop în faţa calculatorului (jucând acelaşi **World of Warcraft**), după care şi-a dat duhul din cauza unui atac de cord. Ei bine, s-a ajuns ulterior la generalizarea acestor cazuri (evident, ca urmare a unei publicităţi excesive – mulţumită "grupurilor de cercetători), toate culminând cu un proiect iniţiat de guvernul chinez, prin care s-ar impune o limitare a timpului petrecut în jocurile online la doar 3 ore. Ce-i drept, asiaticii au dovedit de-a lungul timpului o "afinitate" sporită pentru anumite categorii de jocuri pe calculator (amintesc aici doar cazul coreenilor care joacă **Starcraft** dumnezeieşte), însă asemenea metode brutale de închistare a vieţii personale individuale nu poate face decât rău. Problema cea mai mare e că se generalizează. Dacă un imbecil decide să-şi omoare prietenul pentru că acesta i-a vândut o sabie dintr-un MMO pe Ebay la un preţ colosal, asta nu înseamnă că 90% dintre persoanele ce butonează acel MMO au tendinţe criminale. Dacă un copil de 13 ani care a jucat **GTA San Andreas** iese pe stradă cu puşca lui táticu' şi împarte gloanţe în stânga şi în dreapta, pentru că asta înţelege el prin "cool", nu e vina întregii comunităţi **GTA** şi, cu siguranţă nu înseamnă că această comunitate se va aduna la o bere pentru a pune la cale măcelărirea negrilor din oraşele americane. În acest ultim caz, vina aparţine exclusiv părinţilor neglijenţi care permit unui puştiulică cu caş la gură să joace un titlu pe care scrie clar "18+".

Dar, evident, şi aici se generalizează. Cenzura este dată mai nou pe baza unor studii cu caracter introspectiv absolut stupide, făcute de experţi în domenii care nu au nici o legătură cu jocurile pe calculator.

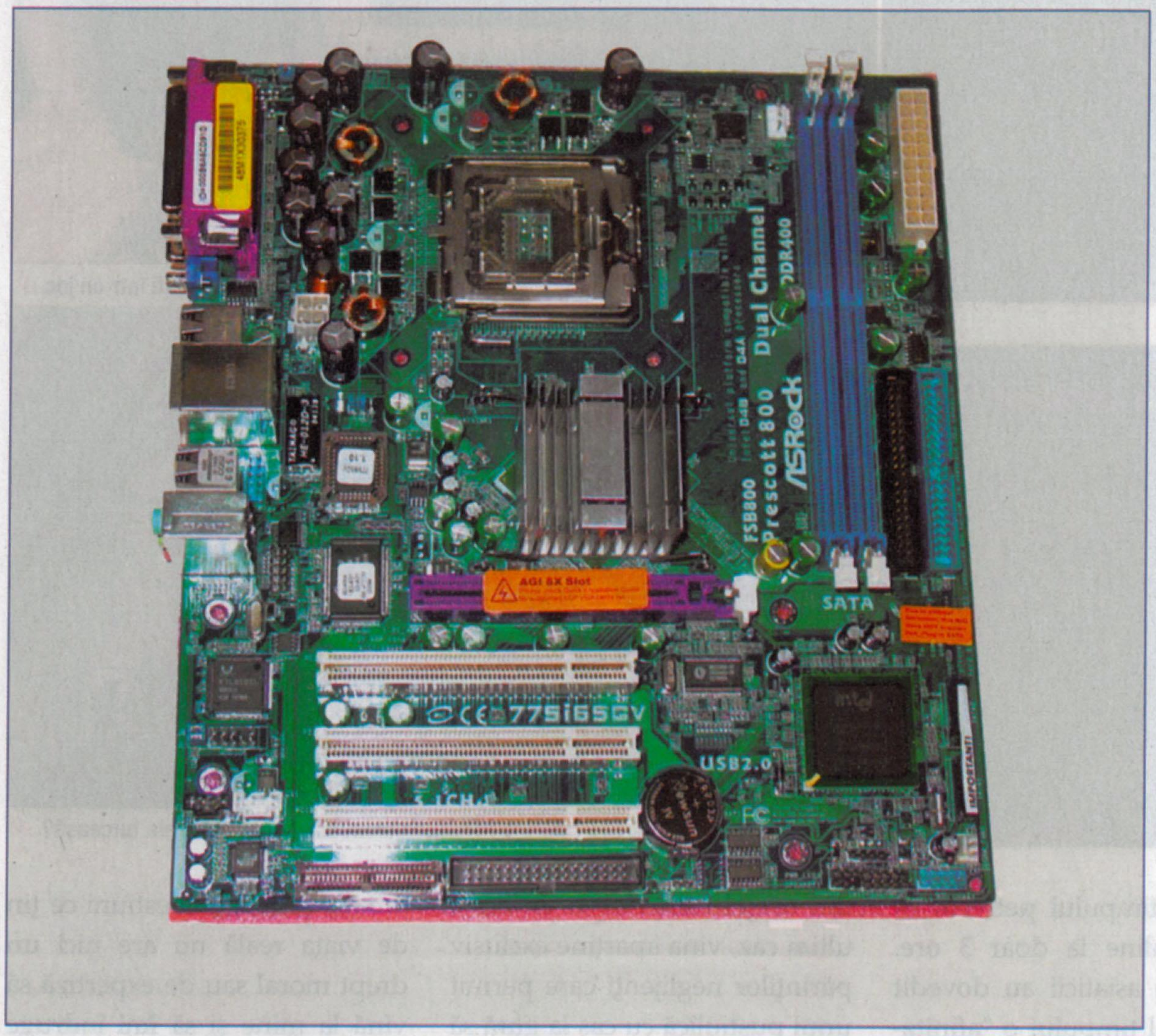
Un psiholog bun, care se pricepe de minune la violenţa în familie şi la alte chestiuni ce ţin de viaţa reală nu are nici un drept moral sau de expertiză să vină la mine şi să îmi îndruge baliverne despre cât de nociv este jocul X sau Y, pentru simplul motiv că el habar nu are cu ce se mănâncă acestea. În special atunci când invocă motive care nu au nici o legătură cu subiectul în discuţie.

DRIKING IN ACTION
paul@pcgames.ro



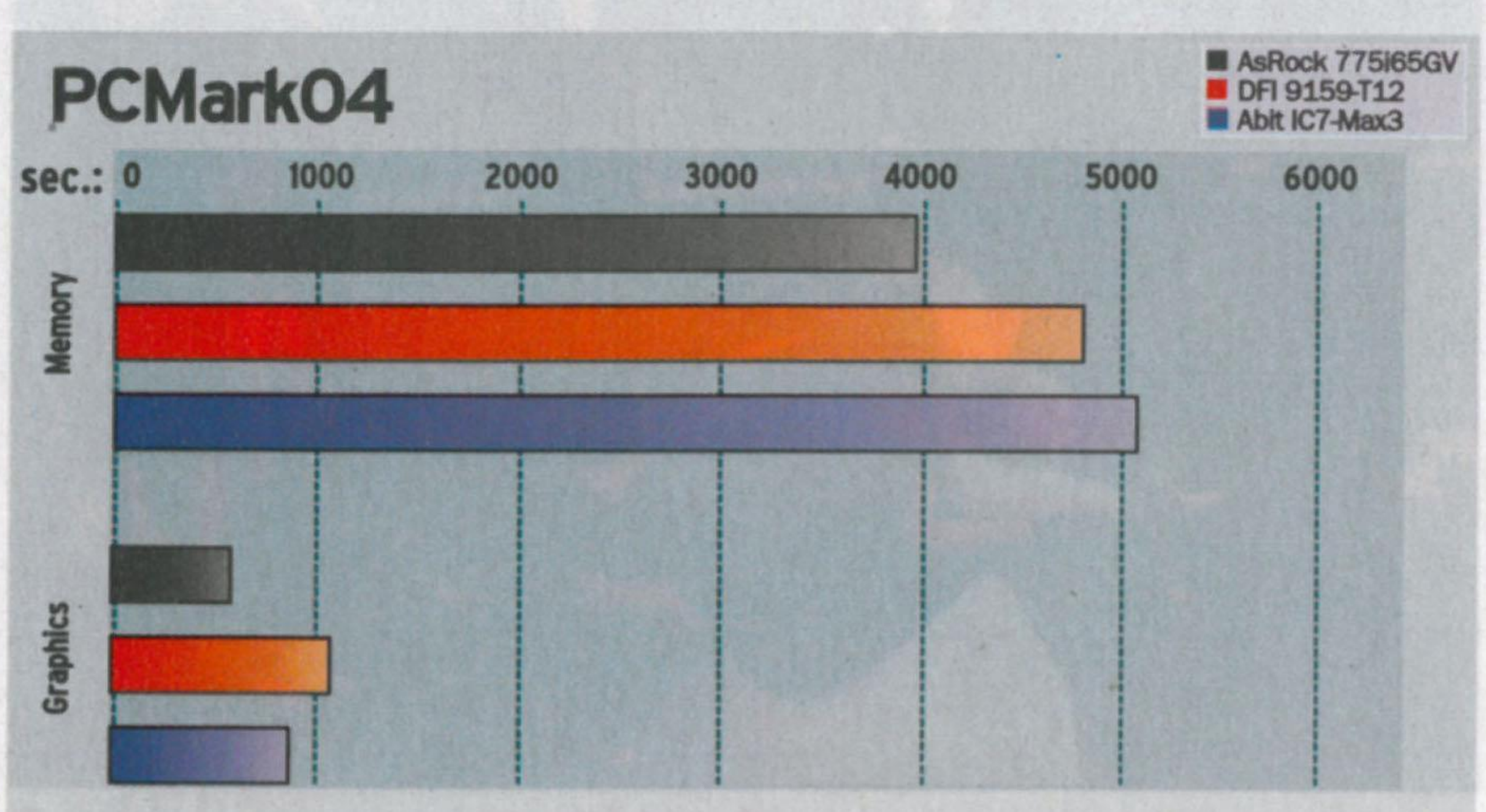
MÉNAGE À TROIS cu cântecel de leagănel...

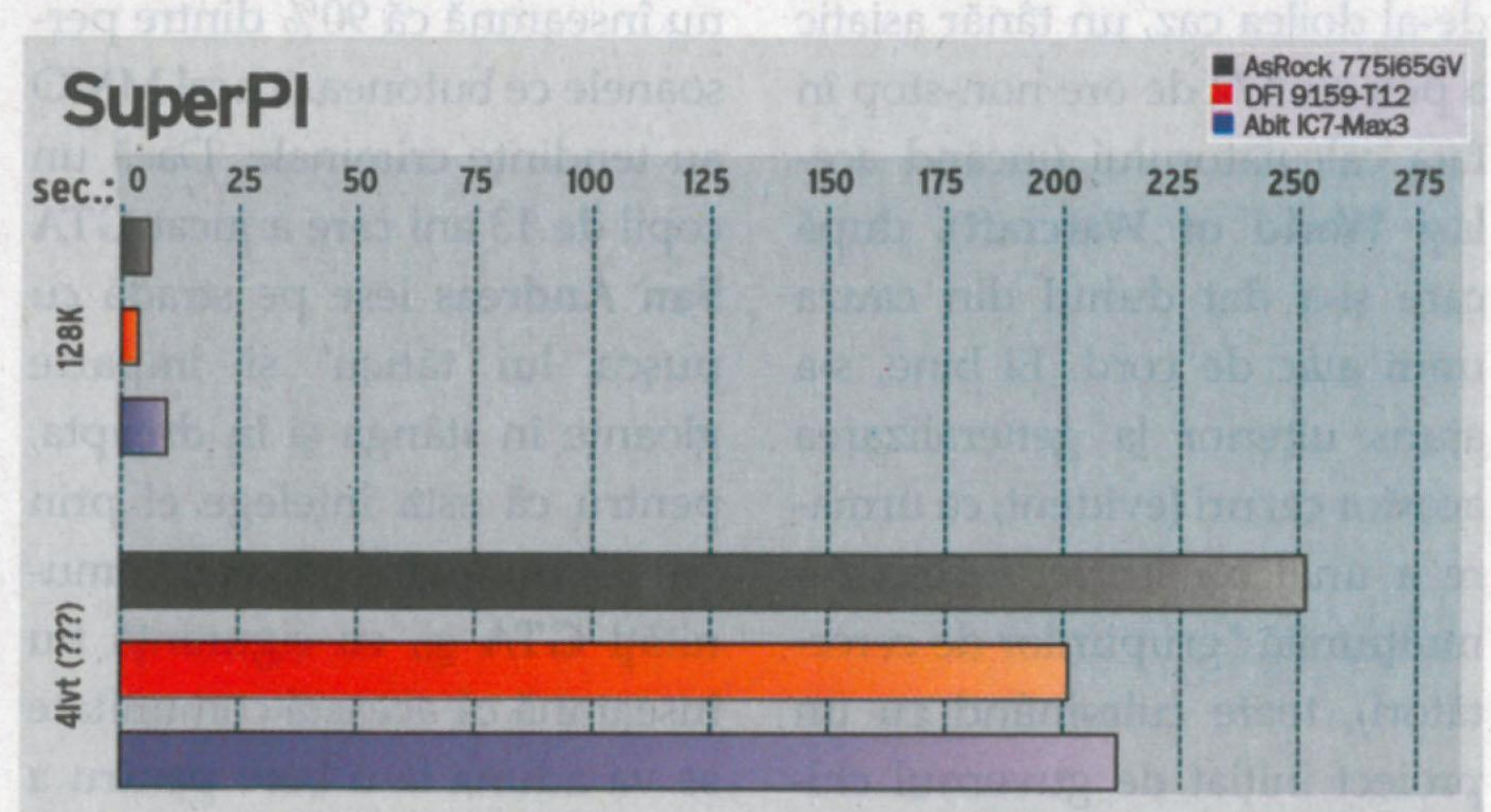
Asrock 775i65GV



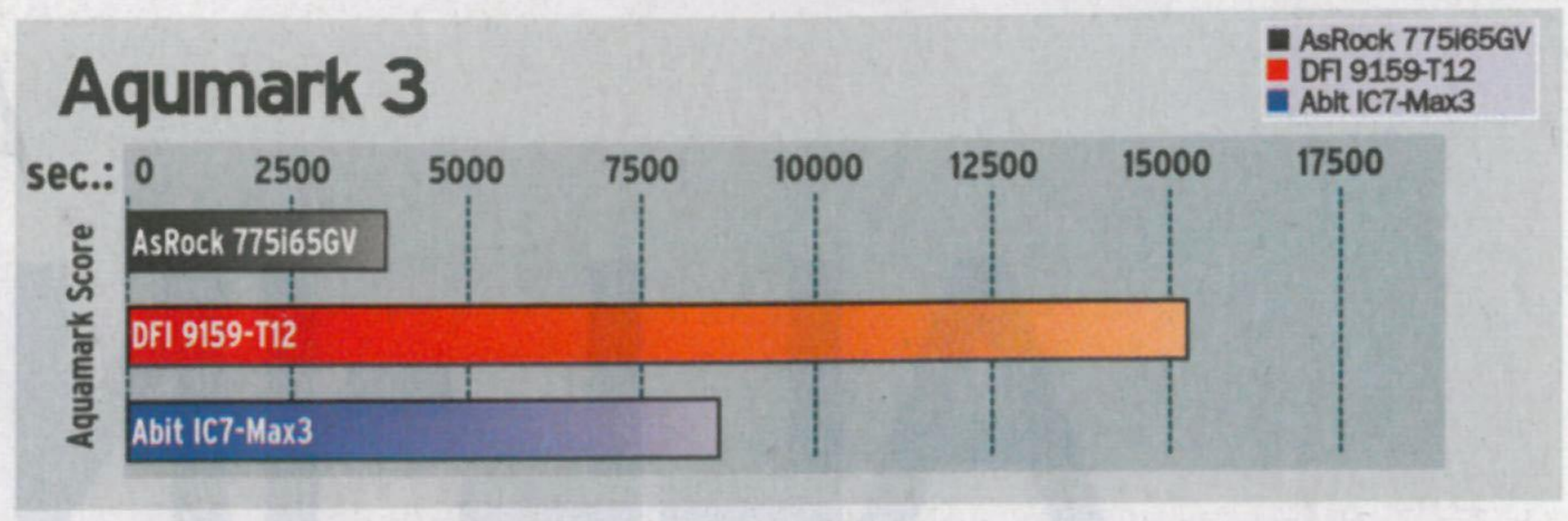
Scanând piaţa în căutarea unor plăci de bază care să suporte Intel LGA 775, găsim plăci bazate pe chipset-ul Grantsdale (i915P/G) sau chipset-ul Alderwood (i925X). **Totuşi, cei de la ASRock s-au decis să scoată o astfel de placă de bază folosind bătrânul Springdale (i865GV).**

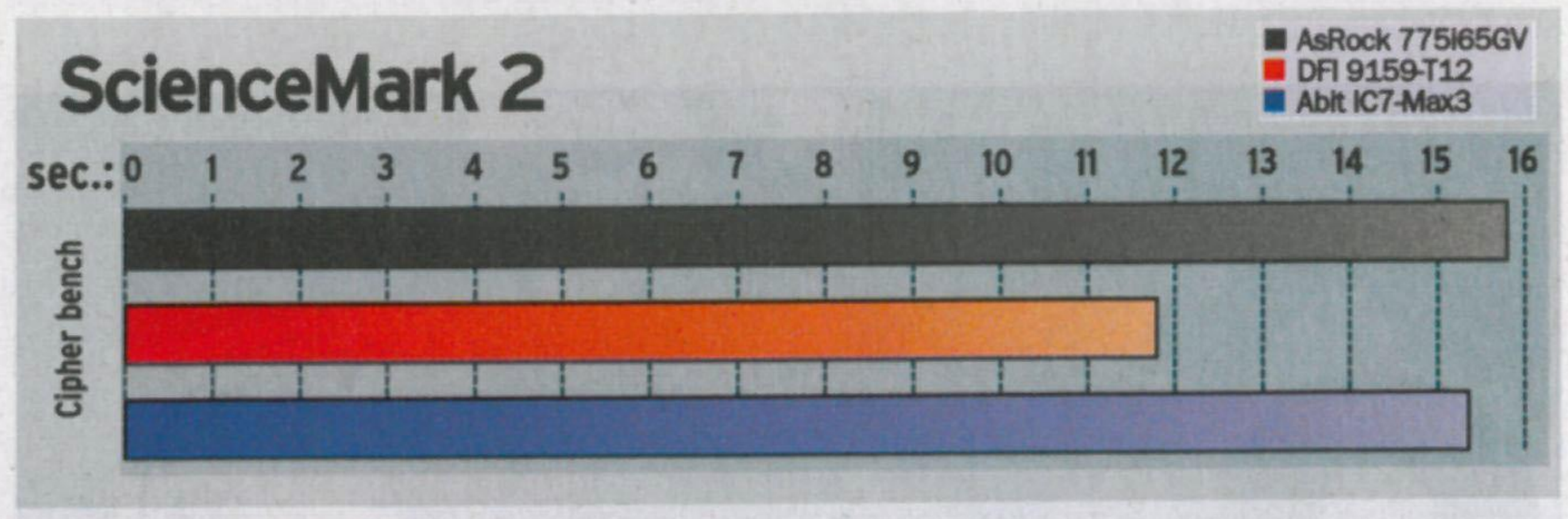
Chiar dacă pare interesant, practica dovedeşte că nu e tocmai cea mai strălucită idee de a proiecta o placă de bază pentru noile procesoare Intel folosind un chipset proiectat pentru deservirea Intel Socket 478. Cele mai importante şi mai proaspete facilităţi încorporate cu care s-ar putea lăuda placa celor de la ASRock ar fi tehnologia Integrated Extreme Graphics 2 de la Intel şi slotul AGI 8X AGP inventat de ASRock. Mai merită amintit suportul pentru procesoarele LGA775 cu un FSB de 800 / 533 MHz, suportul pentru procesoarele Prescott, prezenţa tehnologiei Hyper Threading, suportul pentru memoria DDR400 şi soluţia Dual Channel, prezenţa interfeţei SATA (care permite un transfer de date de până la 1.5 Gb/s), placa audio 5.1 încorporată, controllerul încorporat 10/100 Ethernet LAN şi Hybrid Booster-ul. Din această listă mai neobişnuite sunt Hybrid Booster-ul şi slotul AGI-8x. Amândouă sunt tehnologii dezvoltate şi înregistrate de ASRock. Primul este numele de cod al unei noi tehnologii de supratactare, care are în vedere nu doar sporul de performanţă, ci şi siguranţa sistemului. AGI (ASRock Graphics Interface) iarăşi permite instalarea plăcilor grafice AGP pe plăci de bază, a căror Northbridge nu ar suporta această operaţie. Deşi nu există prea multe informaţii despre ultima inovaţie, se bănuieşte că inginerii de la ASRock au forjat două slot-uri PCI într-unul singur de AGP. Această metodă nu reprezintă ceva nou sau neobişnuit, pe alte plăci de

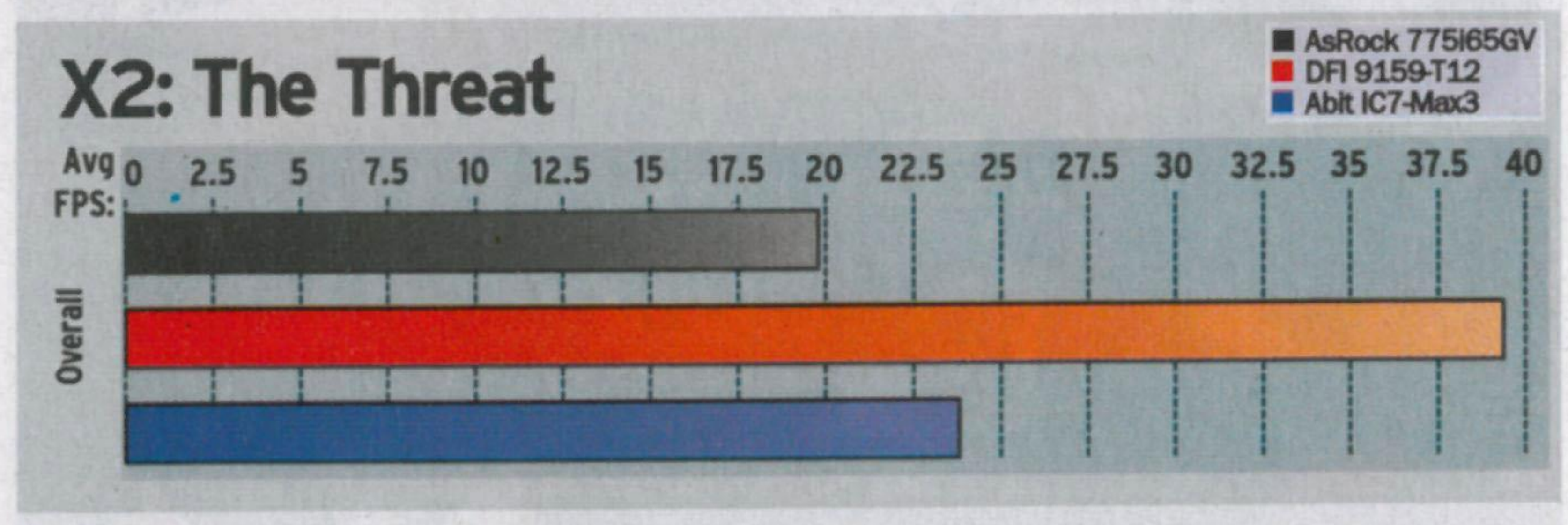












pe piaţă tehnologia fiind numită AGPe (AGP Express). După ce am consultat manualul plăcii de bază am găsit 53 de plăci grafice care sunt compatibile cu această soluţie. Majoritatea acestora sunt fabricate de ATi sau nVidia, dar lista conţine şi nişte modele de la SiS.

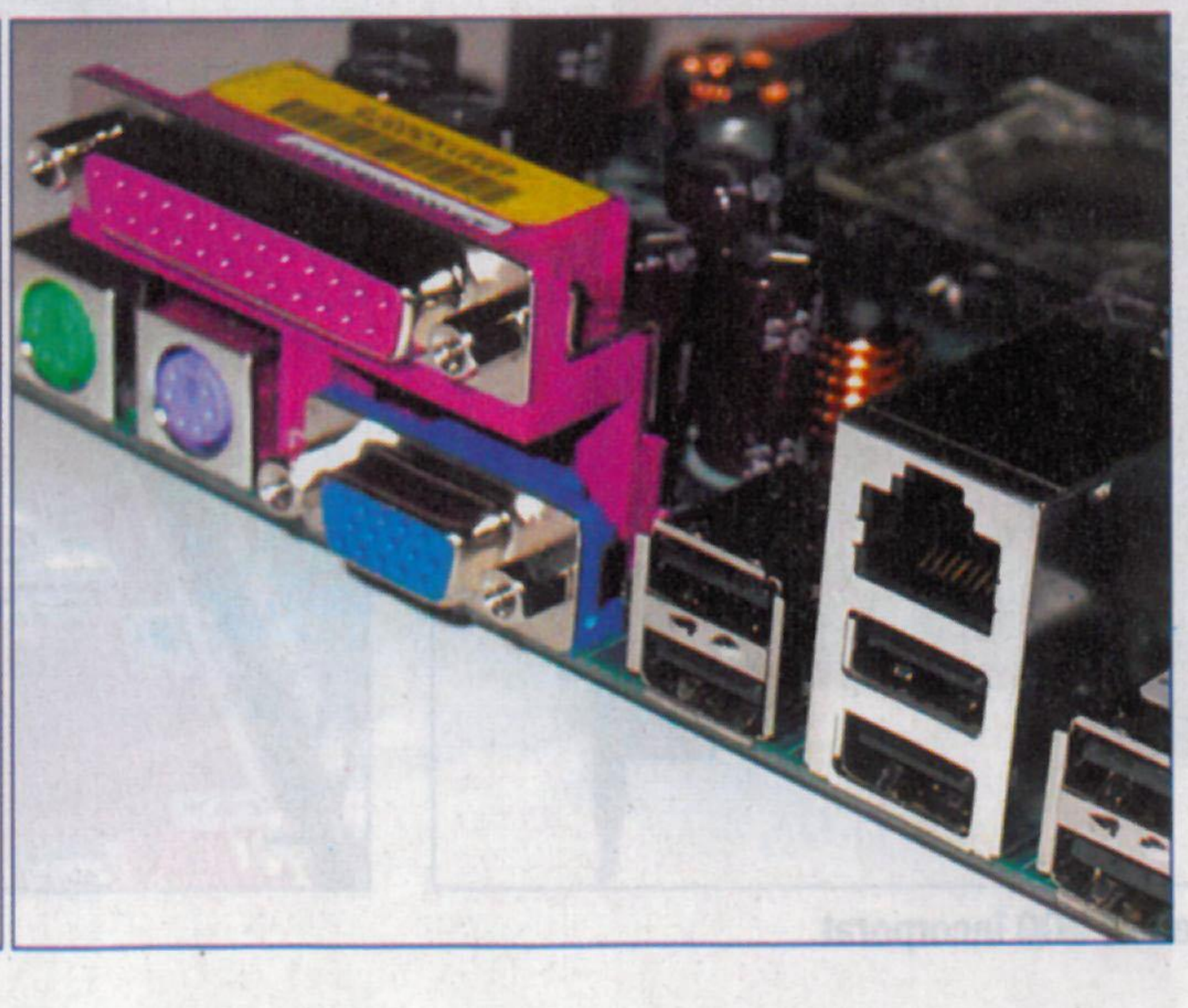
Deşi pachetul conţine un mănunchi serios de accesorii, acestea nu sunt de cea mai bună calitate. De exemplu, cablurile FDD şi IDE nu sunt cele rotunjite care rezistă la stres, ci modelul vechi, pătrăţos. Un alt minus ar fi economia făcută de firmă: în loc să dea mai multe cabluri separate, ei s-au gândit să dea un singur cablu care să deservească necesităţile sistemului. În plus, lipsa accesoriilor de calitate ar fi trebuit să facă şi mai ieftină placa.

Layout-ul general al ASRock 775i65GV este respectabil, dar mărimea de microATX duce la înghesuirea unor elemente de pe ea. Prima dezamăgire sunt slot-urile pentru memoria DDR. Sau mai bine zis numărul lor: în zilele noastre doar două slot-uri nu mai sunt de ajuns. La fel de îngrămădite sunt şi cele două conectoare IDE, între sloturile DIMM şi marginea de la PCB. Optim poziţionat a fost însă conectorul ATX de 20 de pini al plăcii de bază, permiţând o montare uşoară a sursei. Sub cele două slot-uri DIMM putem observa Southbridge-ul de tip ICH-5. Din păcate, nu există nici o modalitatea de răcire a acestui chip, nici activă şi nici pasivă, şi nici nu se pot găsi găuri pentru a monta vreun fel de soluţie de răcire. Lângă Southbridge sunt situate două conectoare Serial-ATA. Din păcate însă, acestea nu suportă nici o funcţie RAID sau "Hot Plug". În partea stângă a ICH-5 se situează bateria CMOS-ului. Mai găsim pe placă slot-ul AGI, trei slot-uri PCI şi un slot AMR (Audio Modem Riser). Nici nu are rost să căutăm slot PCI Express, din moment ce i865GV nu suportă această nouă tehnologie.

Pe parcursul testelor au apărut mai multe aspecte deranjante. Cele mai importante ar fi portul AGI, felul de implementare al chipset-ului i865GV, lipsa unei bune posibilităţi de supratactare şi performanţele cam slabe. Folosind această placă, ne vine cam greu să credem că cineva ar putea construi un sistem decent din cauza combinării problemelor mai sus amintite. Performanţa grafică este redusă, iar chipset-ul folosit nu a fost proiectată pentru deservirea noii generaţii de procesoare. Nu putem recomanda această placă de bază celor care vor să treacă la noul format LGA 775, aceasta nefiind corespunzătoare nici pentru jocuri şi nici pentru rularea de aplicaţii mai pretenţioase.

ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro





Punctaj 67%
ASROCK 775I65GV

PRODUCĂTOR	ASRock
DISTRIBUITOR	Fit Distribution
PREŢ	cca. 60 euro

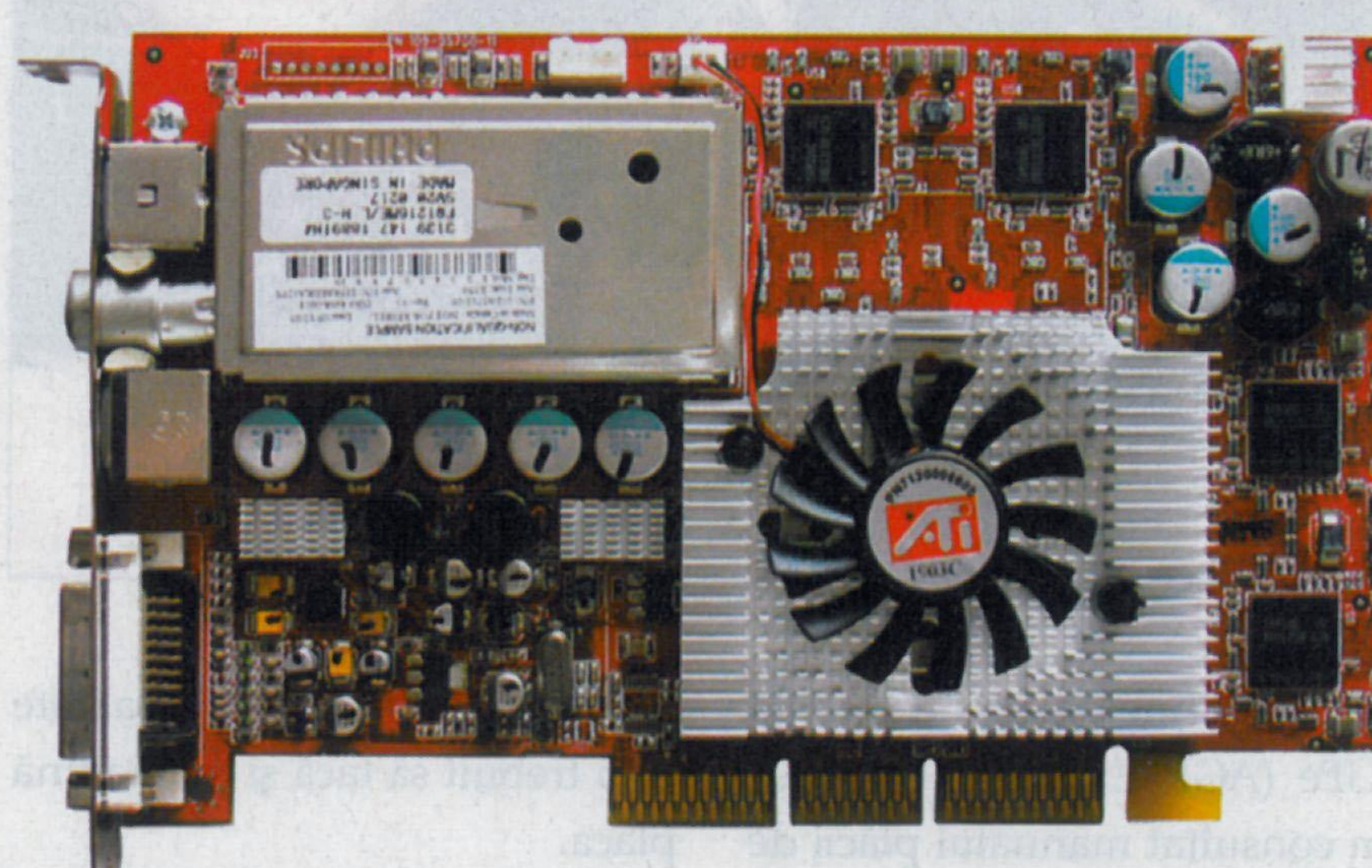
PRO & CONTRA

- + ieftin
- + uşor de montat şi configurat
- − performanţe AGP extrem de reduse
- − puţine plăci grafice compatibile
- − raport preţ/calitate prost

CONCLUZIE: O placă de bază ieftină bună pentru aplicaţii de birou, dar nepotrivită pentru jocuri. Celor care vor să rămână la Socket 478 le recomandăm plăcile de bază cu cipsetul Canterwood (i875P), iar pentru LGA 775 cipseturile Alderwood sau Grantsdale.

ATI RADEON 9800 PRO ALL-IN-WONDER 128 MB

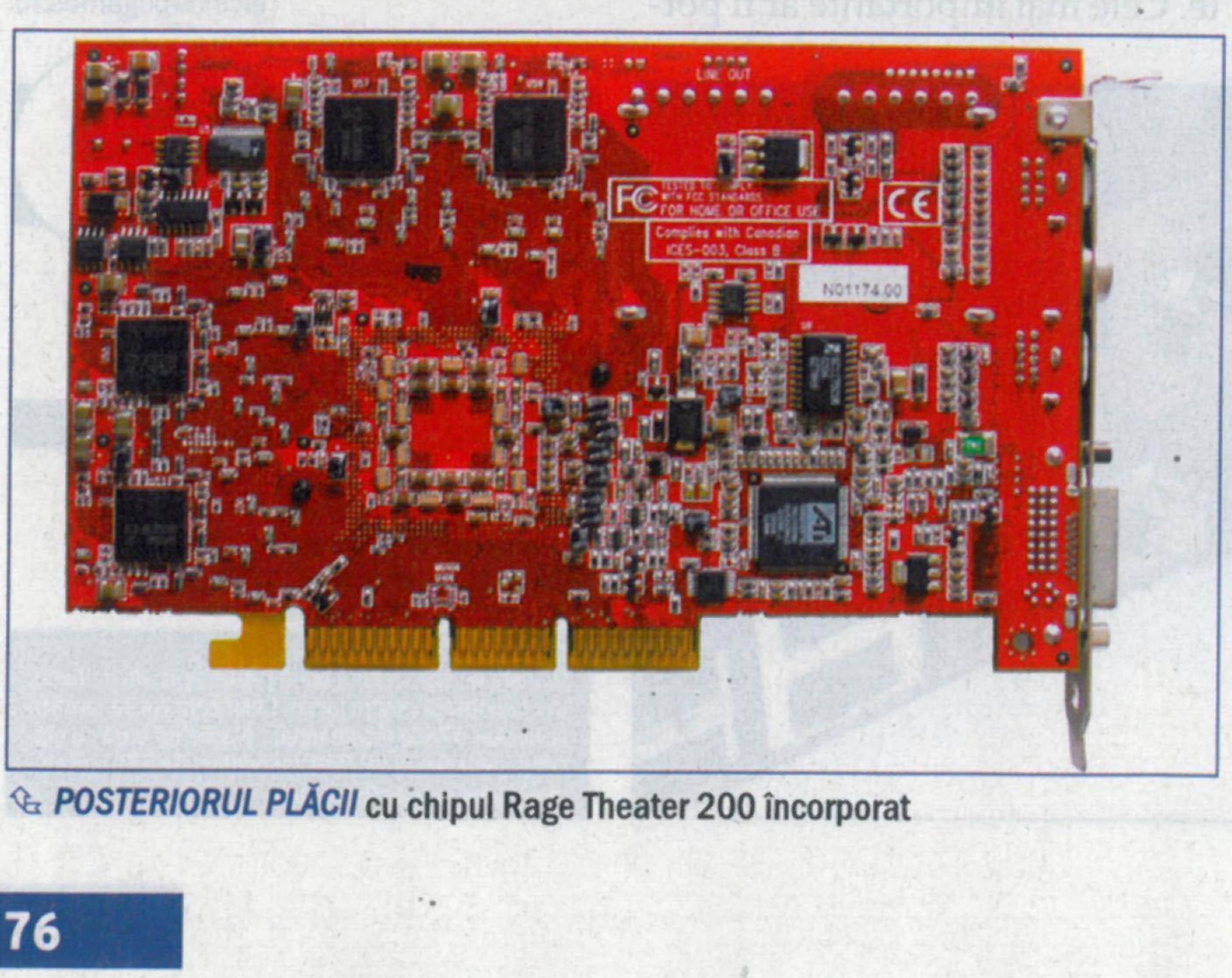




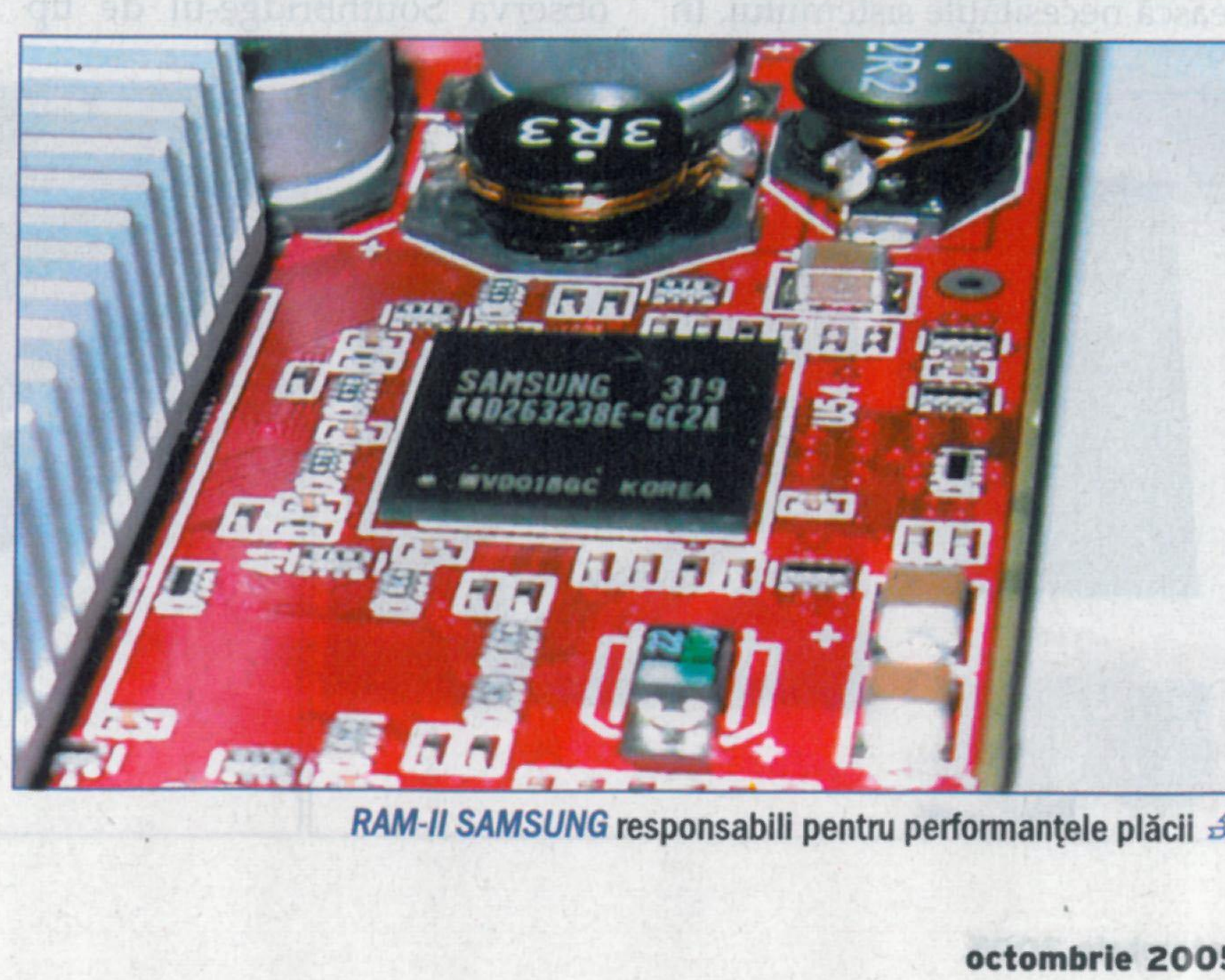
All-in-Wonder... această denumire te duce cu gândul întotdeauna la o placă ATi musculoasă care, **pe lângă performanţe grafice remarcabile, îţi oferă şi confortul de a te uita la emisiuni televizate direct pe monitor**

Lucrurile nu diferă nici în acest caz, Sapphire oferind una dintre cele mai de succes plăci ale firmei canadiene, Radeon 9800 Pro. Chiar dacă nu este ultimul răcnet, această plăcuţă de 128 MB face faţă cu brio la aproape orice joc actual. Şi cum nu ştie nimeni mai mult despre combinarea televizorului, a video-ului şi a puterii brute de calcul 3D, decât veteranii de la ATi, încă de la prima privire ne dăm seama că avem de-a face cu o bestie.

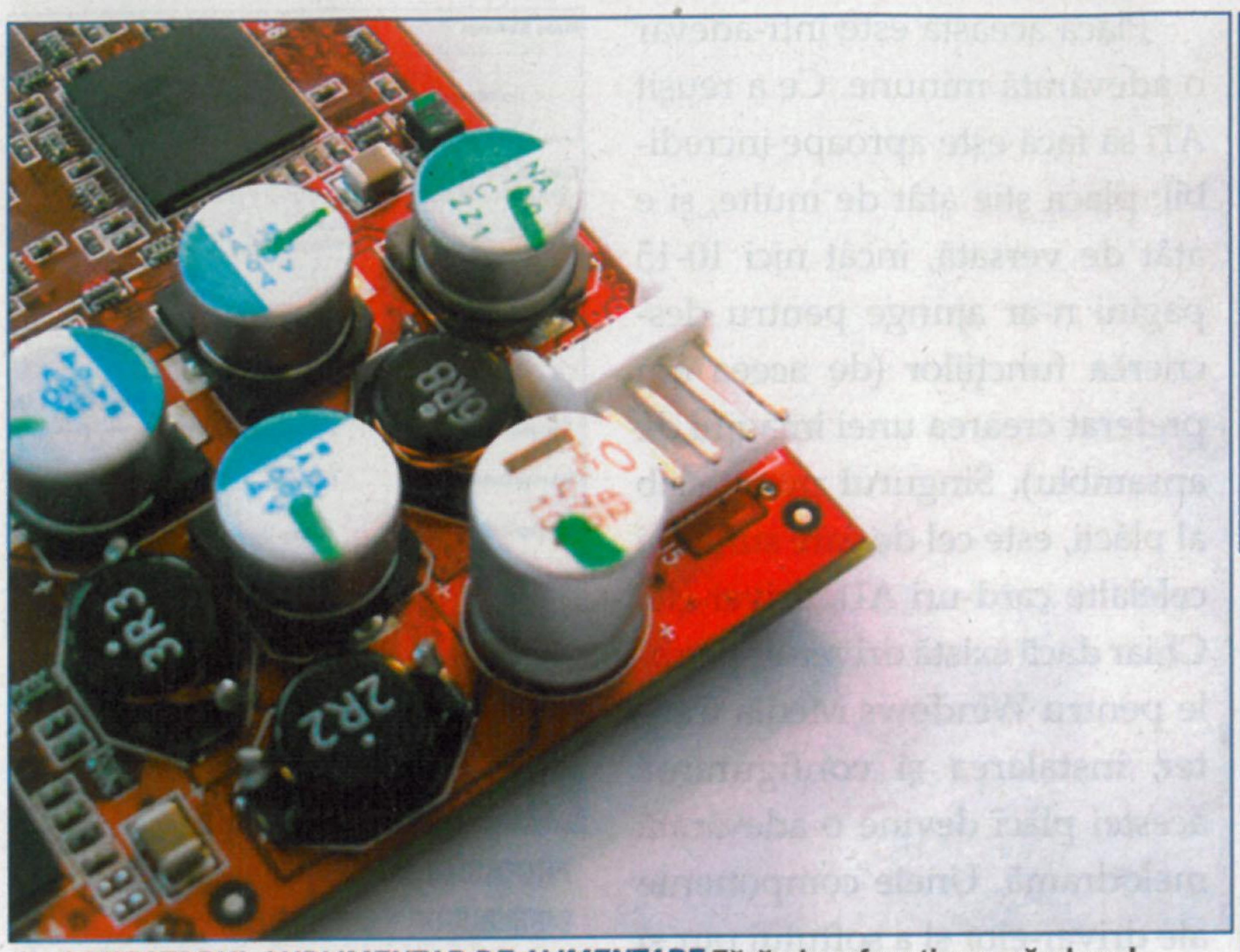
Cutia, deşi pare mică, ascunde nenumărate chichiţe, lucru bine cunoscut pentru cei care au mai deţinut plăci all-in-wonder. Pe lângă CD-urile care conţin software-ul alăturat şi driver-ele, se mai prezintă telecomanda şi receiver-ul acestuia, adaptorul DVI-VGA şi un mănunchi de cabluri. Ba mai mult, pachetul include şi un joc bundled, şi anume **Tomb Raider: The Angel of Darkness**. Pe lângă acesta, merită amintit şi versiunea full a programului de editare video Pinnacle Studio 8 SE. Folosind manualul alăturat îţi găseşti



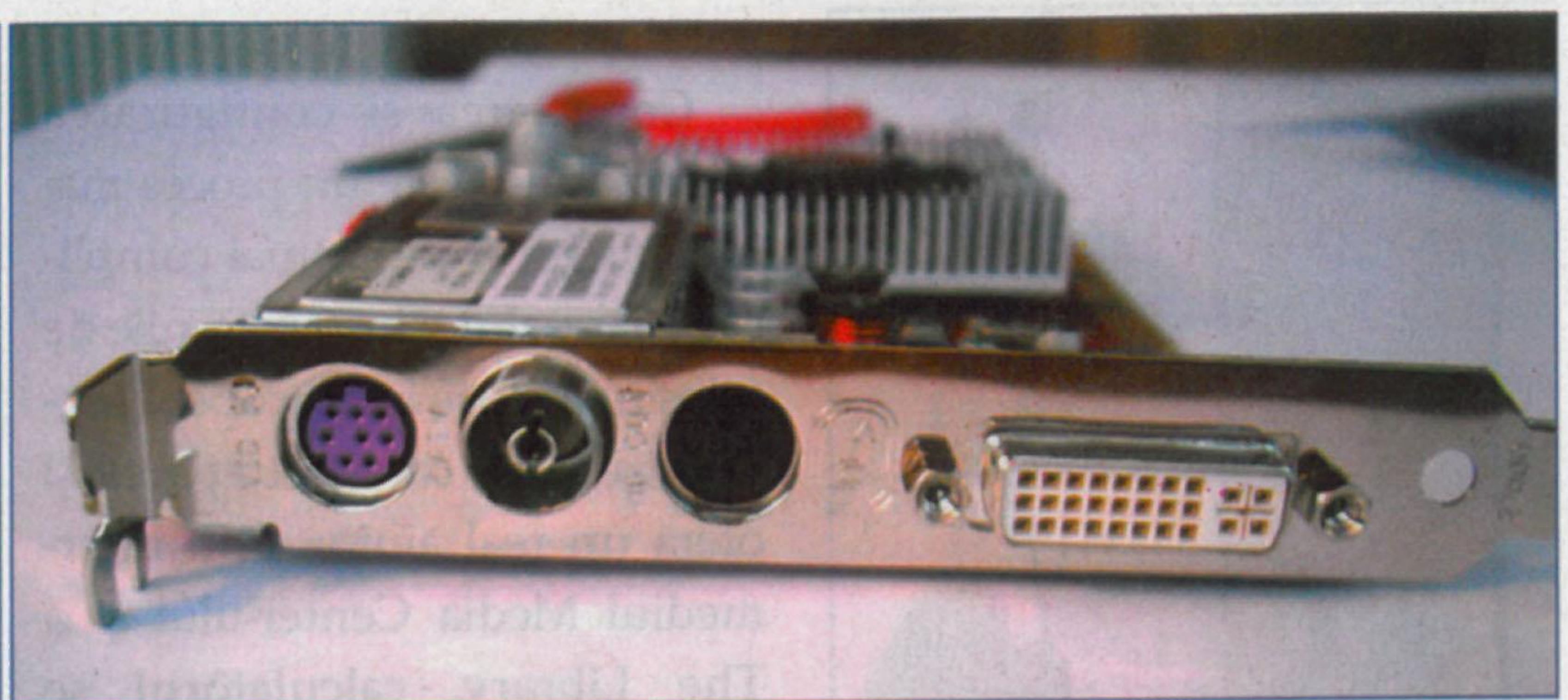
POSTERIORUL PLĂCII cu chipul Rage Theater 200 încorporat



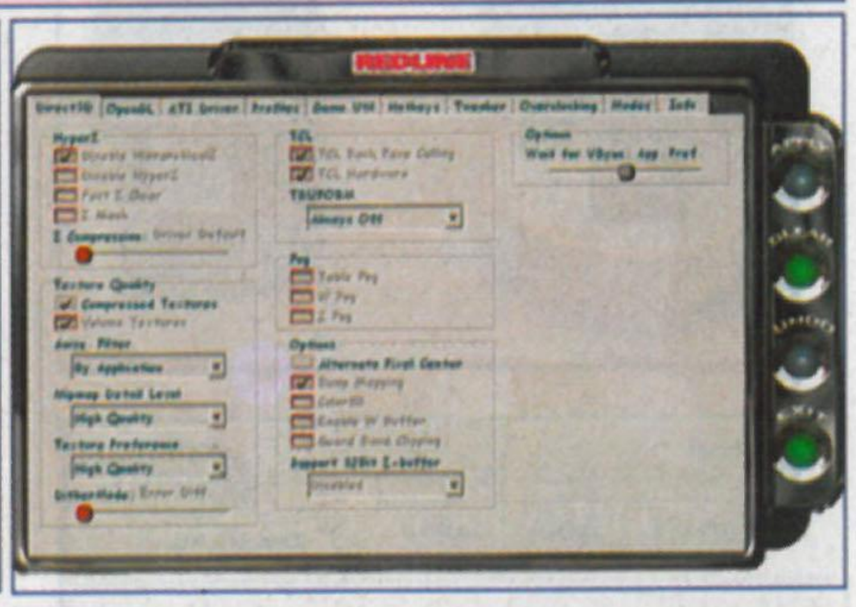
RAM-II SAMSUNG responsabili pentru performanţele plăcii



CONECTORUL SUPLIMENTAR DE ALIMENTARE **Fără el nu funcţionează placa!**







repede drumul în păienjenişul de cabluri şi foarte repede poţi să interconectezi aproape toate ustensilele multimedia găsite în cameră (calculator, televizor, DVD player etc.).

Luând în mână placa, devine evident faptul că avem de-a face cu un ATi adevărat. Mai ales dacă luăm în considerare că majoritatea producătorilor folosesc un milion de variaţii al aceluiaşi roşu intens. Pe lângă cooler-ul standard de mărimi reduse (dar eficient) observăm cutiuţa de metal, de culoare argintie. Acesta este tocmai partea de TV-tuner fabricată de Philips. Chiar dacă acest Philips FQ1216ME este cam vechi şi a cam şi dispărut din oferta concurenţei, încă îşi face treaba cu decenţă. În afară de acestea, putem observa şi cele 128 MB RAM de tip Samsung cu care a fost echipată placa. Pe partea inferioară a acesteia putem găsi şi chip-ul Rage Theater 200, dar despre funcţiile acestuia discutăm puţin mai încolo. La montare trebuie să avem grijă să conectăm cablul de alimentare suplimentar (un cablu la fel ca cel care alimentează FDD-ul), altfel, la pornirea calculatorului, ne vom trezi cu diferite alarme vizuale şi auditive care ne anunţă că sistemul nu e funcţional pentru că uitasem ceva. Posesorii de monitoare CRT trebuie să folosească, de asemenea, adaptorul DVI-VGA, pentru a putea conecta monitorul la placă. Receiver-ul telecomenzii necesită un port USB liber şi instalarea driver-ului. Dacă această premisă există, telecomanda funcţionează brici. Pe unii, s-ar putea să-i sperie dimensiunile cam exagerate ale telecomenzii, dar trebuie să recunosc că aceasta funcţionează mai bine decât cea mai scumpă telecomandă universală. Toate funcţiile plăcii şi multe altele pot fi accesate folosind doar acest instrument. În plus, comunicarea cu receiver-ul funcţionează pe principiul undelor radio, nefiind nevoie de contact direct între cele două părţi. Ba mai mult, dacă podeaua sau pereţii nu sunt ai unui buncăr care să reziste şi la atacuri nucleare, telecomanda poate comunica cu receiver-ul şi din spaţiile alăturate.

Instalarea driver-elor şi programelor necesare, chiar dacă durează ceva mai mult, este aproape totalmente autorizată. Ca utilizator, trebuie doar să accepţi nişte condiţii de licenţă şi de utilizare (EULA obişnuite), şi, după un restart, deja poţi să şi iei instrumentul în folosire. Dintre soft-urile incluse merită amintit RedLine, un program de tuning cuprinzător. Totuşi, folosirea acestui program se recomandă doar celor care ştiu ce fac, sau celor care au citit cu atenţie instrucţiunile de folosire, deoarece, realizând setările extreme,



Gun Metal - Benchmark 1

Validity	
Results valid?	Yes
Benchmark version	V1.20S
Statistics	
Minimum frames per second	18.15 fps
Average frames per second	27.55 fps
Maximum frames per second	75.79 fps
Benchmark duration	136.03 seconds
Total frames rendered	3748
Computer information	
Processor	AMD Athlon(tm) 64 Processor 3400+
Processor speed	2234 Mhz
Operating System	Windows XP Service Pack 1
Graphics card	ALL-IN-WONDER 9800 SERIES
Game settings	
Screen resolution	1024 X 768
Screen colors	True (32-bit)
Aspect ratio	Normal
Antialiasing	2x
Terrain detail	High
Draw distance	High
Cloud shadows	On
Lens flare	On
Sun Glare	On





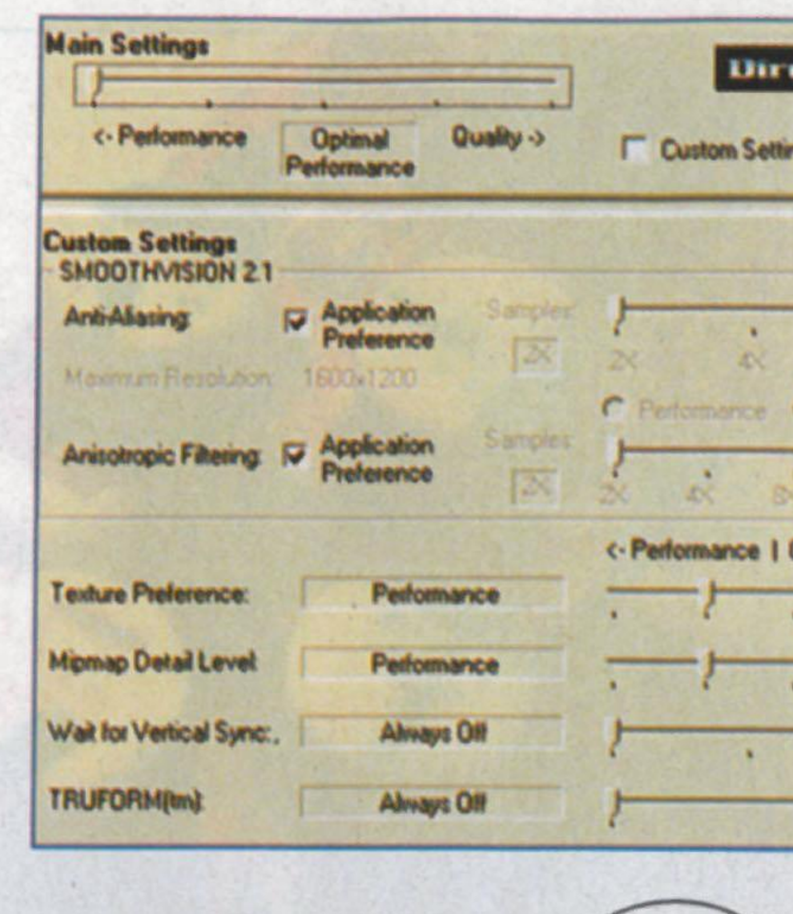
pot duce la distrugerea plăcii.

Conectarea şi configurarea televizorului este un proces mai îndelungat şi puţin mai complicat. Manualul şi instrucţiunile de folosire incluse însă acoperă toate întrebările care pot apărea şi oferă un real ajutor. Prin intermediul Media Center-ului şi a The Library, calculatorul se poate transforma din două mişcări într-o centrală multimedia, cu care se pot dirija restul echipamentelor.

Din punct de vedere al performanţelor în jocuri, nu are rost să ne bombardăm cu diferite tabele sau rezultate de benchmark, din moment ce am mai testat plăci Radeon 9800 Pro. Performanţele sunt aproape identice cu cele documentate şi obţinute în alte teste – calităţi pentru care Radeon 9800 Pro şi-a dobândit renumele.

Placa aceasta este într-adevăr o adevărată minune. Ce a reuşit ATi să facă este aproape incredibil: placa ştie atât de multe, şi e atât de versată, încât nici 10-15 pagini n-ar ajunge pentru descrierea funcţiilor (de aceea am preferat crearea unei imagini de ansamblu). Singurul punct slab al plăcii, este cel de care suferă şi celelalte card-uri ATi, driver-ele. Chiar dacă există driver-e speciale pentru Windows Media Center, instalarea şi configurarea acestei plăci devine o adevărată melodramă. Unele componente ale driver-elor şi a softului pur şi simplu nu vor să se instaleze. Mai bine folosiţi Win XP cu Service Pack 2. Şi aici s-ar putea să apară mici probleme, dar sunt mult mai uşoare de trecut.

ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro



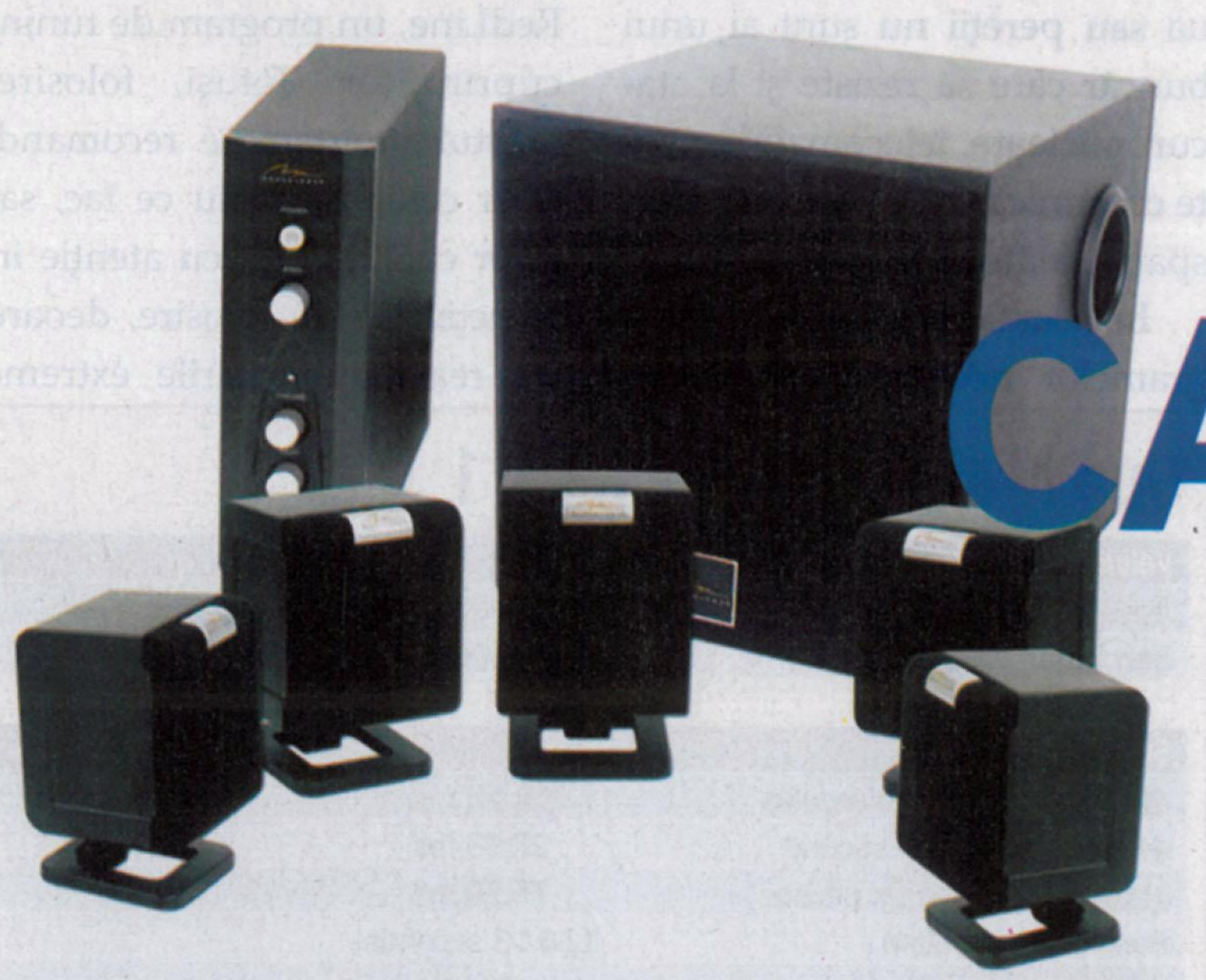
Punctaj **91%**
ATI AIW 9800 PRO

PRODUCĂTOR	ATi
DISTRIBUITOR	Fit Distribution
PREŢ	CCA. 340 euro

PRO & CONTRA
- \+ adevărat centru multimedia
- \+ performanţe excepţionale
- − drivere cu cântec

CONCLUZIE:
O placă ATi adevărată, cu posibilitatea de a transforma calculatorul într-un adevărat centru multimedia. Merită fiecare bănuţ, pentru cei care caută mai mult decât performanţă în jocuri.

MT-348 CARMEN 5.1



Din păcate, acest sistem de boxe nu prea are de-a face cu opera lui Bizet, fiind mai mult un produs destul de mediocru decât o operă de artă. Acest sistem de boxe 5.1 ne atrage atenţia prin mărimile reduse: 202x202x220 mm are subwoofer-ul şi 82x95x81 mm are fiecare satelit în parte. Puterea PMPO de 1300 W să nu inducă în eroare pe nimeni, cu acest set de boxe nu faci chefuri care să îndemne vecinii la adunarea forţelor de ordine. Legat la un Creative Audigy 2 de 24 de biţi, sistemul de sunet s-a comportat decent în timpul jocurilor şi a dat dovadă de o fidelitate destul de bună. Singura noastră problemă a fost puterea acestui sistem de audio care, pentru gusturile noastre, s-a dovedit a fi cam redusă. Ar mai rămâne opţiunea de a-l conecta la un DVD player în scopul obţinerii unui sistem home cinema. Dar aici apare o mică problemă: lipsa telecomenzii. Acest aspect nu este chiar atât de deranjant când vine vorba de calculator, deoarece panoul de control se poate poziţiona la îndemână, dar, când vrei să faci home cinema system, deplasarea până la panou şi înapoi devine incomodă. Mai ales că firul de conectare al acestuia nu este cel mai lung din lume. În plus, există cam puţine opţiuni de setare a boxelor pe acest panou: în afară de volumul întregului sistem, poţi modifica volumul subwoofer-ului (responsabil de bas), volumul boxelor din faţă, al celei centrale şi al celor din spate. Conectarea se face uşor, lungimea cablurilor fiind suficientă. Preţul de aproximativ 60 euro este unul decent, dacă luăm în considerare atributele acestui sistem de sunet.

ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro

Punctaj **78%**
MT-348 CARMEN 5.1

PRODUCĂTOR	Media Tech
DISTRIBUITOR	Fit Distribution
PREŢ	CCA. 60 euro

PRO & CONTRA
- \+ raport preţ/calitate decent
- \+ dimensiuni reduse
- − putere redusă
- − lipsa telecomenzii

CONCLUZIE:
Un sistem audio 5.1 potrivit pentru cei care nu se aşteaptă la prea mare putere şi care au la dispoziţie un spaţiu limitat pentru montarea boxelor.

KINETIX®

SPX

advanced dynamics



V6 **eficiență**

Destinată lucrului în rețea, seria V6 oferă eficiență în utilizarea aplicațiilor tip office. Fiabilitatea acestora este garanția componentelor de calitate integrate.

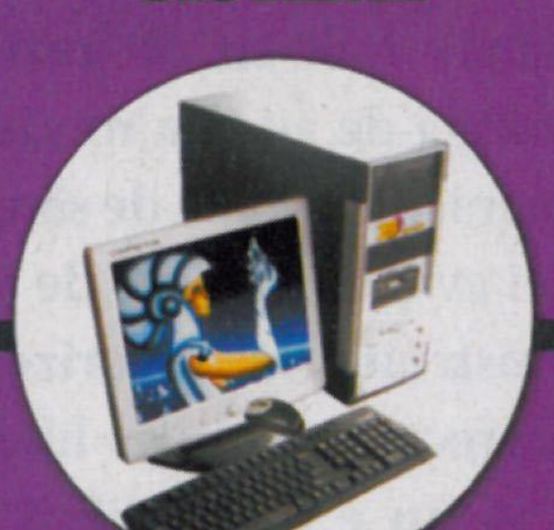
V8 **productivitate**

Indiferent dacă lucrați în echipă sau la biroul de acasă productivitatea seriei V8 poate fi utilizată atât în rețea cât și în afara acesteia, oferind o capacitate sporită de stocare a datelor și suport pentru diferite aplicații media.

V12 **performanță**

Performanțele oferite de seria V12 sunt destinate utilizatorilor ce necesită o putere mare de calcul, solicitată de aplicațiile multimedia, prezentările video sau bazele de date. Performanța transferului de date este asigurată folosind tehnologii Gigabit.

SISTEME



KINETIX

MONITOARE LCD



KINETIX

MONITOARE CRT



KINETIX

BOXE



KINETIX

ACCESORII



KINETIX

TORNADO SYSTEMS

București, Jiului 2A, Bloc Tornado;
Tel: 021 206 7777; Fax: 021 312 9820
www.tornado.ro

În orașul tău
prin rețeaua de parteneri
TWISTER

08008 - TWISTER
08008 - 89478
telverde **www.twister.ro**

Red Ninja: End of Honour

Arigato, kung fu, sushi, sake şi ce alte cuvinte mai cunoaşteţi în limba Ţării Soarelui Răsare, ţara celor cu ochişori mici mici, dar nu din cauză că le-ar fi somn? Să ştiţi însă că nu prea stau cu mâinile în sân, ca alţii. Sunt foarte ocupaţi, de altfel, cât timp soarele e sus şi îi veghează cu razele sale. **După seria de pe PS2, Tenchu, cunoscătorii ştiu despre ce e vorba, a ieşit la rampă un nou joc cu protagonist japonez, mai bine zis o japoneză drăguţă, cunoscătoare a artei cu sabia şi seducţiei, Red Ninja: End of Honour.**





Dacă în cinematografie ninja nu au avut o aşa mare popularitate, cel puţin în Occident, jocurile care au la bază figura asasinatului la cerere, nemilos şi cu sânge rece, ne cam ţin cu sufletul la gură de câţiva ani buni. Încă din Evul Mediu japonez, ninja erau luptătorii letali recunoscuţi nu atât pentru abilităţile specifice şi pentru numeroasele trucuri posedate, cât pentru totala dăruire propriei misiuni şi propriilor stăpâni. Adesea, această dăruire îi conducea chiar la renunţarea la viaţă pentru a-şi îndeplini obiectivul fixat. Există zeci de jocuri în care ninja se regăsesc în roluri mai mult sau mai puţin importante, înzestraţi fiind cu caracteristici clasice sau revoluţionare.

Povestea prinde contur în Japonia feudală din secolul al XV-lea, caracterizată fiind de războaie între clanuri şi alte episoade sângeroase care rămân surse de inspiraţie inepuizabile pentru numeroşi publisher-i. După câteva imagini introductive, descoperim încet, încet destinul unei tinere pe nume Kurenai, care a fost martor neputincios la moartea tatălui său, victimă a unei arme asasine numită Tetsugen. Iată deci motivul pentru care tânăra noastră protagonistă doreşte să facă dreptate. Aceasta decide că vrea să devină o Kunoichi, sau femeie ninja, cu alte cuvinte, fiind angajată în serviciul clanului Takeda. O dată angajarea făcută, jură că va deveni stăpână în arta Tetsugen, un fir de oţel capabil să reteze membrele unei persoane şi chiar să i le taie în două. Evident, această ultimă armă se regăseşte şi în joc, chiar cu posibilitatea customizării prin inserarea de „capete“ la extremităţi. **Red Ninja** se vrea a fi din acest punct de vedere o clonă a seriei **Tenchu**, ceea ce induce logic un accent puternic de stealth. Numai dacă dispunem efectiv de întreg arsenalul unui adevărat ninja silenţios şi alunecos, eficacitatea exagerată a artei Tetsugen face orice furişare ieşită din uz, cu atât mai mult cu cât rezişti greu dorinţei de a-i tăia rondele pe duşmani într-o baltă de sânge decât să-i eviţi. Nivelurile de joc sunt construite să favorizeze într-o oarecare măsură libera acţiune, şi nu e deloc dificil să evoluezi fără ştirea cuiva, în măsura în care AI-ul gărzilor este doar puţin evoluat. Progresia este în mare parte axată pe acrobaţii, mediile de luptă sunt sistematic prezentate şi realizate în maniera **Prince of Persia**. Pentru a face jocul mai simpatic de jucat, trebuie să punem în aplicare talentul de furişare al eroinei,





DUDE, de data asta nu mai scapi: ori îmi dai un pupic, ori mori!

MAI CU GRAȚIE, MĂI NINJA că ne filmează Kuroshawa



evitând pe cât posibil confruntările directe. Ca orice adept bun, Kurenai poate să se strecoare pe la spatele viitoarelor sale victime pentru a le tăia beregata într-un potop de sânge în maniera „stealth kills" din **Tenchu**. Cele din **Red Ninja** sunt totuşi mult mai puţin impresionante şi, adesea, chiar prea puţin variate pentru a ne surprinde.

Dacă aţi luat maul cuiva, atunci gândiţi-vă să nu lăsaţi urme, aşadar, ar cam trebui să ascundeţi trupurile inerte. Bineînţeles, este de preferat să deplasaţi corpurile victimelor pentru inducere în eroare şi pentru a evolua pas cu pas de-a lungul zidurilor pentru a evita să fiţi luaţi prin surprindere. În ciuda oricărui fapt, nu resimţi nici tensiune şi nici stres în măsura în care nu rişti mare lucru în final, ieşind la lumina zilei, graţie, încă o dată, teribilului Tetsugen. Copie fidelă **Tenchu** până în capătul ultimului pixel, **Red Ninja** ne pune la dispoziţie o paletă largă de obiecte, mai mult sau mai puţin folositoare, cum ar fi kunai, fumigene pentru a înlesni fuga sau săgeţuţele înmuiate în otravă. Originale sunt farmecele de care eroina se poate folosi pentru a le distrage atenţia gardienilor. Tentativa de seducţie se traduce prin simplul fapt de a sta lipită de zid şi de a apărea foarte sugestiv, astfel încât să-i atragi atenţia victimei înainte de a-i face un „stealth kill". Ideea este bună, chiar dacă nu toţi adversarii voştri sunt sensibili la acest gen de arme, astfel încât să vă cadă în capcană.

Dacă până în momentul de faţă încă nu am criticat jocul, cred că e timpul să purcedem la acţiune, nu de dragul de a critica, ci pentru simplu fapt ca sunt câteva lucruri care trebuie spuse, ca să ştie omul pe ce dă banu'. Cum nu se poate ca un joc să fie perfect, şi acesta trebuie să aibă o hibă. De regulă, aceasta se plasează la gameplay, manevrabilitate sau realizare. Încă de la începutul tutorialului ne dăm seama că manevrarea eroinei va deveni repede un infern de imprecizie, atât în ceea ce priveşte acrobaţiile, cât şi în tot ce are legătură cu lupta. Şi asta din cauza unei camere instabile care nu se poate stăpâni să nu se mişte când utilizezi stick-ul analogic asociat deplasărilor. Vă vine să credeţi că mai există creatori care încă nu au înţeles că această neplăcută cameră automată distruge considerabil precizia salturilor şi deplasării pentru simplu motiv că se mişcă fără încetare şi modifică constant unghiul de vedere?! Şi dintr-o dată, abilităţile eroinei noastre devin un calvar. Cursa pe ziduri este atât de aleatoare încât puteţi s-o tăiaţi de pe listă, dacă nu aţi făcut-o deja, din acţiunile utile; chiar şi luptele sunt câteodată la întâmplare din cauza camerei haotice. Sistemul lock este unul dintre cele mai proaste pe care le-am văzut vreodată, iar schema acţiunilor propuse este atât de limitată, încât ai impresia că repeţi la nesfârşit acelaşi scenariu pentru uciderea fiecărui inamic. Să nu uităm nici realizarea grafică a jocului, sumară pe cât posibil, şi prezenţa unor cut-scenes prost făcute şi întrerupte de loading-uri care survin chiar şi când personajele încă nu au terminat de vorbit. Este cam greu de urmărit în aceste condiţii o poveste care nu este altceva decât un pretext ca să traversezi nivelurile ce se limitează la un număr de şase. În final, consideri că e mai bine să pui capăt acestei aventuri, din moment ce plăcerea de a juca îţi este diminuată. Oricum, acest **Red Ninja** este o încercare de transpunere în joc a stealth-ului în stil japonez. Dacă sunteţi însă pasionaţi de acest gen de joc, puteţi să-l încercaţi şi să mă contraziceţi. Baftă!

FRĂGUTZA



Punctaj
RED NINJA: EoH

PRODUCĂTOR	Tranji
PUBLISHER	Vivendi Universal
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

- ➕ protagonista bine realizată
- ➖ camera instabilă
- ➖ grafică destul de austeră
- ➖ gameplay plin de lacune

Grafică	71%
Sunet	69%
Gameplay	72%
Atmosferă	70%

70%

SUPORT: DVD

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: TENCHU

Producător: Sony **Ofertant:** Best Distribution **Preţ:** 1.237 RON



Dacă navigaţi zilnic pe Internet, atunci sunt sigur că aţi remarcat „nebunia" de la 1 septembrie care a cuprins toate site-urile de gaming din Europa: a apărut PSP, minunăţia de jucărioară lansată de Sony! Când am primit-o, nici nu mă gândeam că această consolă drăguţă poate deveni în scurt timp un adevărat drog. **O dată ce-am pus în funcţiune obiectul dorinţei şi am introdus primul joc, mi-am dat seama că tocmai am descoperit Sfântul Graal şi am deschis Arca Pierdută, în acelaşi timp!** Ce-i drept, look-ul consolei m-a dus cu gândul la amestecurile din metal şi plastic caracteristice hi-fi-ului anilor '80, iar locaşul pentru încărcarea discurilor UMD mi-a amintit de bătrânele magnetofoane Mayak, dar jocurile...

Fiat lux!

Vine şi momentul mult râvnitei iluminări a ecranului jucărioarei. Abia în această memorabilă clipă realizezi care sunt proporţiile consolei. Ecranul este mare, foarte mare, şi are o redare fantastică şi o luminozitate formidabilă. Inserez rapid discul cu demo-ul inclus în pachet şi spectacolul începe: anunţuri de jocuri, clipuri, film... nu-mi cred ochilor! Secvenţele video sunt redate superb şi îmi dau seama imediat că pe PSP se pot viziona filme în condiţii optime, cel puţin atunci când călătorim. Singura problemă o constituie difuzoarele a căror redare se plasează undeva între ciripituri stridente şi radioul Gerufon al bunicului meu! Nu sunt absurd, cu o talie atât de redusă ar fi cam greu să scoată sunete de calitate, însă dacă mă gândesc la Nintendo DS, admit că se poate avea un sunet de calitate pe o consolă portabilă. Aşadar, sunetul scos de PSP este patetic, dar este suficient să-ţi conectezi casca audio ca să te linişteşti şi să constaţi că numai difuzoarele au această problemă.

Primii paşi, primele jocuri: ce supriză!

Un ecran frumuşel, un design de „luat în balon", filmuleţe bine redate, sunete care te obligă să-ţi pui căştile, hmmm... haideţi mai bine să vedem cum se descurcă PSP-ul în domeniul pentru care a fost conceput: jocurile. Arunc o privire pătrunzătoare peste cele patru joculeţe a căror mărime este asemănătoare cu o medalie. Ia să vedem: **Everybody's Golf, Ape Acade-**







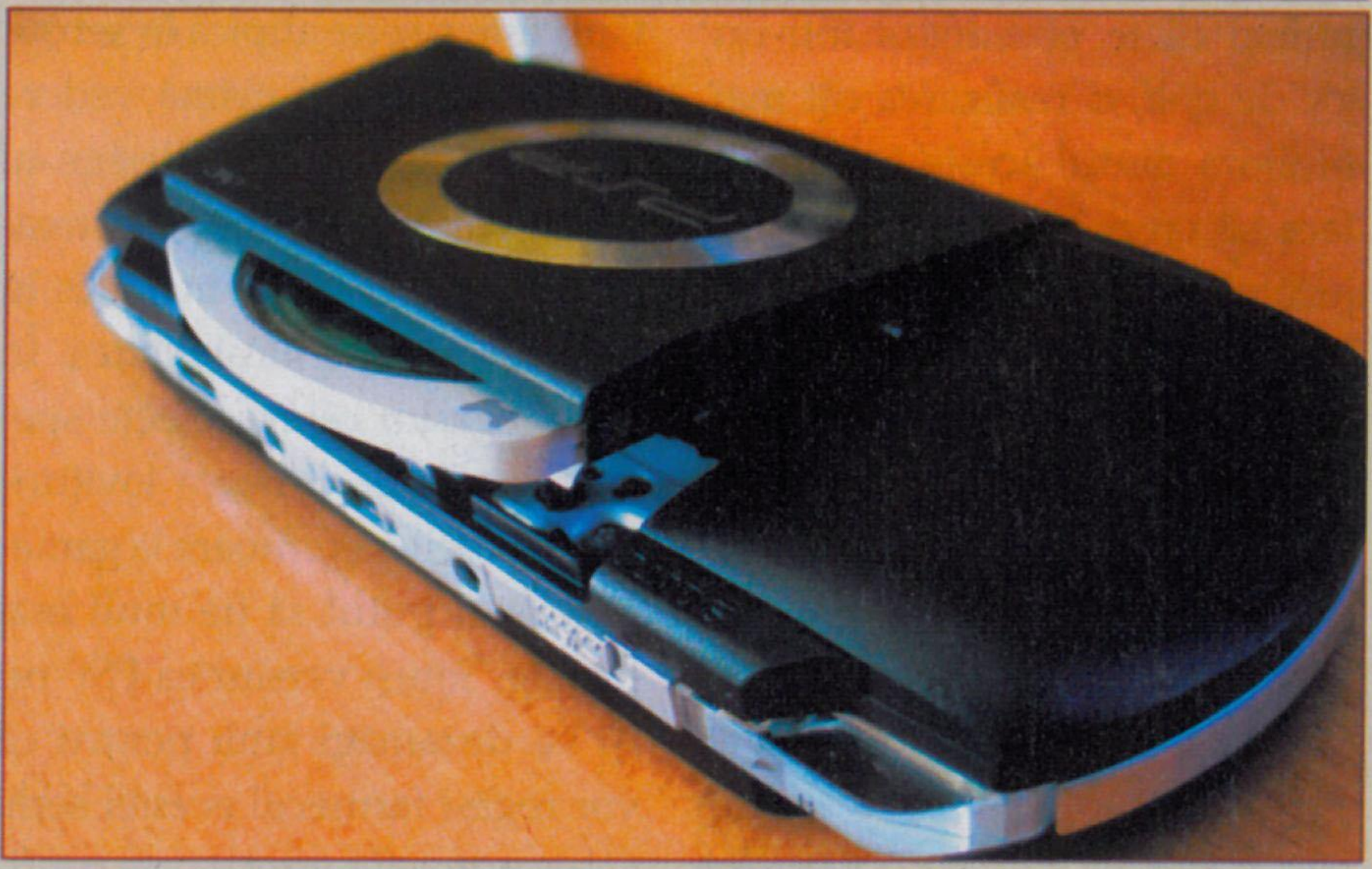
Consola măsoară 170mm x 74cm x 23mm, are o greutate de 260 g şi este echipată cu un display TFT de 4.3", fiind în măsură să redea o rezoluţie de 480x272 la 16.8 M de culori. Suportă conexiuni via cablu prin USB 2.0, iar pe frontul wireless dispunem de Wi-Fi care este conform standardului 802.11b şi de prezenţa unui port infraroşu şi SIRCS. Eventualele date pe care veţi binevoi să le descărcaţi vor putea fi transferate pe Memory Stick. Core-ul bestiuţei este un CPU de 333 MHz, echipat cu 32MB de memorie şi 4MB de Embedded RAM, şi este alimentat cu o baterie Litiu care eare o autonomie de cca. 2,5 ore de playback video şi 10 ore de reproducere audio. Ca suport, avem la dispoziţie celebrul Universal Media Disc (UMD), care este în măsură să înmagazineze 1.8 GB de date!

my, **World Tour Soccer** şi **Ridge Racer**. Stai puţin... Curse? Golf? Fotbal??? Halucinant! Până nu demult era o utopie să-ţi imaginezi asfel de jocuri pe o jucărioară de o asemenea talie şi iată că Sony reuşeşte cu PSP să aducă în stadiul de portabile jocuri de o calitate asemănătoare primelor titluri PS2. **Ridge Racer** este cred exemplul cel mai bun în ceea ce priveşte posibilităţile grafice ale PSP şi credibilitatea acestei console ca suport de jocuri moderne sau portare de titluri destul de exigente. Contrar promiţătoarei Nintendo DS, a cărei „materie primă" este cam firavă, PSP arborează deja numeroase titluri foarte bune, iar viitoarele apariţii ne lasă gură-cască: **Burnout Legens, GTA Liberty City Stories, Colin McRae 2005** etc. Adăugaţi la acestea WIFI şi posibilitatea jocului în reţea şi aveţi ecuaţia unui succes deplin!

Manevrarea consolei este clasică. Avem crucea direcţională şi cele patru butoane, plus două butoane (left / right) deasupra. Nu am ce să-i reproşez PSP-ului din punctul de vedere al jucabilităţii: după un week-end întreg de **Ridge Racer**, cu pauze de câte patru-cinci ore de **Everybody's Golf**, nu am simţit nici cea mai mică jenă tactilă. Singurul minus îl aduce faimosul stick analogic care, cel puţin în jocurile pe care le-am rulat, nu este culmea confortului.

Preţul succesului

Dicolo de jocuri, PSP are un ansamblu de funcţii complet, dar al cărui impact asupra preţului de cumpărare este semnificativ. Este un confort să poţi viziona filme şi să asculţi muzici, dar trebuie să dispui de un spaţiu de stocare decent. Discurile UMD recordable nu au fost încă oferite publicului larg (şi nici nu vor fi puse în vânzare, din cauza pirătării) şi cum consola nu dispune de un hard disc, trebuie să ne mulţumim cu un duo memory stick de la Sony. Iar cu



cei 32 de MB pe care-i primim în value pack, vă asigur că nu ajungem prea departe. Aceştia vor fi necesari savegame-urilor şi stocării câtorva imagini. O oră de video în format PSP poate cere între 100 şi 300 MB, în funcţie de calitatea codării alese. Oricum, codarea de filme şi transferul oricărui tip de fişiere (via USB) este o joacă de copii, căci consola este recunoscută drept periferică de stocare externă, numeroase utilitare freeware şi shareware fiind deja disponibile. Dacă aş reproşa ceva acestei console este absenţa stiloului, care ar fi fost extrem de util, în special la navigatorul web...

Primul contact cu PSP este unul foarte promiţător, graţie celor vreo 20 de titluri de foarte bună calitate apărute deja pe această minunăţie de consolă. Ecranul de talie mare este foarte bine exploatat de jocurile pe care le rulează PSP şi are diferite funcţii multimedia, cum sunt vizionarea de filme, fotografii şi, de ce nu, navigatorul web în mod WIFI. Să vedem cât de bine îşi juca această nouă consolă toate cărţile şi în faţa lui Nintendo DS, care rămâne un concurent foarte serios.

BAR CRY
cipri@pcgames.ro





Everybody's **Golf**

Albatross, Eagle, Birdie, Chip... nu, nu am luat-o razna şi nici nu văd încă stele verzi. Sunt cuvinte care nu numai că te obsedează într-un joc de golf, ci realizarea cât mai multora dintre aceste acţiuni te face să crezi că poţi deveni un jucător de golf de primă clasă. Ştiţi cum e, mai o lovitură, mai un Spin şi încet, încet îţi îmbună-







tăţeşti tehnica sportului în alb. Cred că, după jocuri de acţiune, shooter-e sau mai ştiu eu ce există mai dinamic, fiecare are nevoie de câte o pauză în care să se „trateze" tot cu un joc, dar ceva mai relaxant, reflexiv etc. Cui pe cui se scoate, cel puţin aşa se spune. Prin urmare, vă propun să vă trataţi cu **Everybody's Golf** care vă va impresiona din mai multe puncte de vedere. **Everybody's Golf** este o serie atipică în sensul în care, deşi la o primă vedere înclină către Arcade cu design-ul său în Super Deformed, păstrează ceva din realism, mai ales în ceea ce priveşte jucabilitatea. În fine, regăsim câteva efecte speciale legate de puterea loviturilor, dar ideile referitoare la gameplay ar fi putut să fie mult mai lucrate. Totuşi versiunea PSP nu îşi va dezamăgi fanii pentru că vor regăsi farmecul acestei serii. Ce ar putea fi regretat este conţinutul care nu evoluează (aş fi preferat, de exemplu, ceva mult mai dinamic şi variat), totuşi jocul poate fi jucat şi multiplayer cu până la 8 jucători via Wireless.



Vă atenţionez de pe acum să aveţi grijă la vânt (uri), nu sub aspect medical, ci la vântul propriu-zis pentru că vă influenţează mult lovitura, şi nu aş vrea să rataţi un efect de toată frumuseţea. Obiectivul acestui joc este să avansaţi cât mai repede de la nivelul de Novice la cel mai înalt grad, adică veţi fi decoraţi şi veţi primi şi câteva cadouri materializate nu în bani, ci în obiecte de îmbrăcăminte din cele mai diverse, de la uniforme de şcolar la tricouri sport, treninguri si altele; diferite capete (pentru a vă îmbunătăţi controlul) care variază de la plete fluturânde la chelii lucioase; obiecte adiacente gen ochelari, ghiozdane, şepci, căşti, ceas etc., precum şi crose şi mingiuţe de diferite puteri şi forme care să vă ajute în funcţie de terenul pe care jucaţi. Pentru a primi toate astea, trebuie să jucaţi, să daţi cei mai bun în voi şi să calculaţi. Credeaţi că dai numai cu crosa în minge şi intră singură în gaură? Da', de unde! Trebuie să aveţi în vedere din ce parte bate vântul, distanţa la care se află indicatorul sau să nu intre mingea în apă că sunteţi depunctaţi cu două lovituri şi multe altele. Şi când mă gândeam că este un joc relaxant!



Modul *Singleplayer* ne propune câteva alternative bune: *Stroke Play* unde puteţi să jucaţi unul dintre cele şase trasee, deblocate, normal; *Challenge Mode* compus din mai multe turnee jucate de regulă la 9 găuri diferite; urmează *Training* unde vă puteţi familiariza cu tot ceea ce înseamnă golful şi, în fine, *Putt Golf*. În acest mod vă puteţi exersa loviturile de la diferite distanţe, realizând un scor minim dacă marcaţi în majoritatea găurilor ce au deasupra lor un anumit punctaj. Controlul e simplu: triunghiul – vedere în faţă, X – vedere în spate, cercul – dozarea loviturii, pătratul – lovitură puternică ce te poate scăpa din situaţii dificile, START – camera aeriană sau în funcţie de cum o setaţi de la început şi tastele săgeţi pentru a deplasa unghiul.

Deşi s-ar mai fi putut insista şi asupra gameplay-ului şi muzicii, cred că pentru fiecare nivel este câte o melodie care la un moment dat devine iritabilă, este un joc ce trebuie încercat, te ţine în unele momente cu sufletul la gură, este dozat cu ceva adrenalină şi te face să îţi doreşti să vezi cum e la nivelul următor. La final, după ce eşti îmbrăcat, decorat şi câştigător, ce îţi mai trebuie în afară de o altă pauză? Un joc bun.

FRĂGUTZA

Punctaj
EVERYBODY'S GOLF



PRODUCĂTOR	Clap Hanz
PUBLISHER	Sony Comp. Ent.
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 6 ani

PRO & CONTRA

- + gameplay intuitiv
- + durată de viaţă
- + realizare tehnică excelentă
- − terenurile se repetă

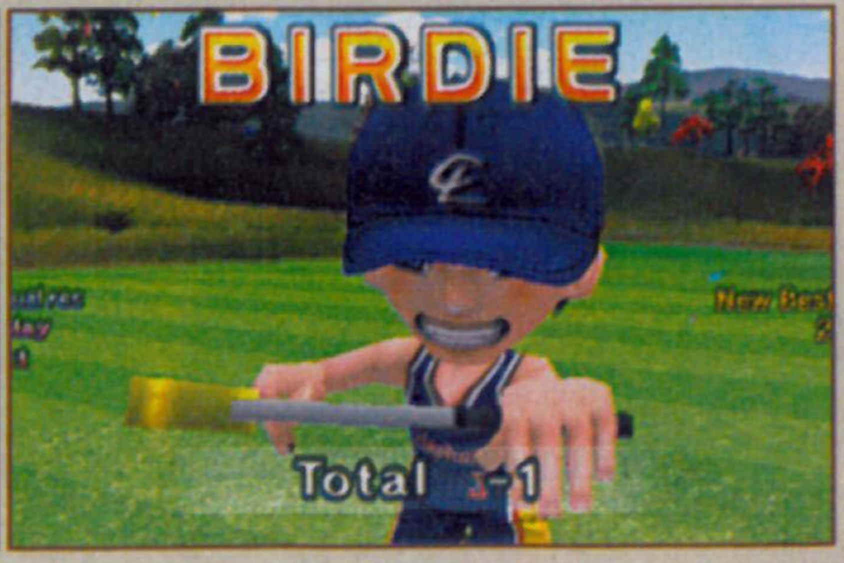
Grafică	91%
Sunet	79%
Gameplay	92%
Atmosferă	90%
Multiplayer	89%

88%

SUPORT: UMD









Ape Academy

V-aţi gândit vreodată să vă faceţi studiile la vreo Academie? Nu ştiţi la care dintre ele? Vă ajutăm noi puţin şi vă facem o "ofertă": începeţi cu **Ape Academy**, suntem siguri că va fi un punct de plecare. Despre ce este vorba? Despre nişte maimuţici indisciplinate care se întrec pe sine în speranţa că vor reuşi să treacă probele cu brio şi chiar cu lauri, materializaţi în medalii şi câte un challange suplimentar. Mulţi dintre voi ştiu probabil că jocul dispune de trei serii pe PlayStation 2, iar acum producătorii s-au gândit că ar fi bine să-l transpună şi pe PSP. Aşadar, pe banane, fiţi gata, start!









Firul epic al jocului este destul de simplu, adică vă număraţi printre învăţăceii unei universităţi de primate, iar obiectivul vostru este să câştigaţi cât mai multe probe. Cred că vi se pare ciudat să auziţi cum nişte maimuţe ar putea urma reguli bine stabilite şi, mai mult, ar putea să se potolească la auzul vocilor unor profesori precum maimuţa albastră sau maimuţa roz. Nu vă lăsaţi uşor păcăliţi, pentru că această aparentă disciplină ascunde probe în care micile personaje cu alură intelectuală îşi pot da frâu liber instinctului şi maimuţărelilor.

Aţi jucat X şi 0? Vă întreb deoarece, dacă ştiţi jocul din orele plicticoase, atunci veţi recunoaşte din prima carnetul de note al personajelor cu care jucaţi. Pentru cei care nu sunt familiarizaţi pot spune că este vorba de un pătrat care include alte 9 pătrăţele, acestea reprezentând fiecare câte o probă pe care, normal, trebuie să o treceţi şi care va fi marcată cu un 0 de culoare roşie, iar dacă rataţi este un X de culoare albastră. Ei bine, în funcţie de nivelul la care sunteţi, vi se cere să realizaţi o linie, două sau trei ca să puteţi trece la un alt nivel de "cultură"; dar nu-i de ajuns să realizaţi un anumit număr de linii, ci să luaţi şi cele trei medalii care se ascund în spatele câte unei căsuţe şi care vă sunt arătate o dată cu prezentarea profesorului coordonator al nivelului. O dată obţinute medaliile, mai beneficiaţi şi de o probă suplimentară, având în vedere că cerebelul vostru este puţin mai mare decât o nucă. La polul opus, dacă la sfârşitul testului nu aţi făcut nici o linie, dar aţi avea posibilitatea de a face una, profesorul vă acordă o a doua şansă, ca şi la corigenţă, nu? Dacă aţi trecut prin asta, ştiţi cu siguranţă. Normal, cu cât progresaţi, cu atât dificultatea mini-jocurilor este mai ridicată, iar de exigenţele profesorilor nu scăpăm nici cum.

Ape Academy dispune de trei moduri de joc. Modul Academy descris mai sus, modul de mini-jocuri şi multiplayer. Mini-jocurile sunt clasate în trei categorii: cap, tehnică şi corp ce pot fi traduse prin reflecţie, performanţă etc. Fiecare dintre acest mini-joc poate să vă apară ca o probă ce trebuie trecută, este ca la loterie, eşti câştigător dacă reuşeşti să treci probele. Dar să vă spun şi câte ceva despre aceste mini-jocuri care pot fi de cultură generală, de genul "Vrei să fii miliardar?", de matematică, unde veţi avea de efectuat operaţii de adunare, scădere şi înmulţire, şi de sport cum ar fi hochei, fotbal, lupte cu un adversar pe care trebuie să-l aruncaţi de pe stânca unde vă aflaţi, dar şi multe altele pe care le veţi descoperi şi singuri.

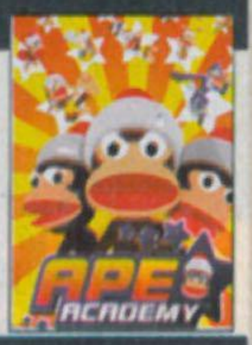
Dacă nu ar avea timpii de încărcare destul de mari şi dacă ar avea posibilitatea de reluare a nivelului în momentul în care îşi dai seama că nu mai ai nici o şansă, ar fi super, având în vedere că grafica este impresionantă, iar gameplay-ul diversificat. Oricum ar fi, puţină maimuţăreală nu cred că v-ar strica!

FRĂGUTZA





Punctaj
APE ACADEMY



PRODUCĂTOR	Sony
PUBLISHER	Sony
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 6 ani

PRO & CONTRA

- (+) animaţii reuşite
- (+) nici un bug de gameplay
- (+) longeviv
- (−) nu poţi relua nivelul

Grafică	83%
Sunet	85%
Gameplay	91%
Atmosferă	89%

87%

SISTEM VIDEO: PAL
SUPORT: UMD

CD-ROM

61 octombrie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers





CD 1

DEMOS

GT Legends
Rome: Total War - The Barbarian Invasion

DRIVERS

Ati Catalyst v5.8 (WIN 2K/XP)
nVidia ForceWare v77.77 (WIN 2K/XP)

PATCHES

Dungon Siege 2

TOOLS

Gmail Notifier
Google Talk
Links Organizer v1.4
Microsoft.Net
Mp3 Explorer v5.1
PhotoDVD v2.09

CD 2

DEMOS

Axiomatic
FIFA 2006
Silver Wings

SPECIALS

Battlefield 2 Coop
Half-Life 2 MOD

VIDEOS

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
Brothers in Arms: Earned in Blood
Ghost Recon: Advanced Warfighter
Timeshift

R:TW - Barbarian Invasion CD+DVD



Exact ca și Viking Invasion, expansion-ul pentru Medieval Total War, Barbarian Invasion tratează una dintre epocile întunecate ale umanității și anume lentul, dar sigurul procedeu de colaps al Imperiului Roman. Acțiunea se desfășoară la câteva sute de ani de la campania din Rome: Total War și vom avea de a face cu tot soiul de triburi barbare puse pe hartă și cu chef de scandal. 21 de noi clădiri și tehnologii vin să prelungească longevitatea unuia dintre cele mai apreciate jocuri de strategie.

CERINȚE SISTEM

Necesar:	CPU 1 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D :	Da

Starship Troopers DVD



Pentru cei care au văzut filmul cu același nume și au urmărit evoluția acestui joc din stadiul incipient de bebeluș până în prezent, nu mai este nici un secret faptul că jocul de față încearcă să recreeze exact senzațiile de pe marele ecran. Drept pentru care, în acest demo avem parte de o misiune în care trebuie să respingem niște puhoaie respectabile de gândaci care atacă o bază militară, în timp ce trebuie să ne aventurăm și în afara clădirii pentru a repune centrala în funcțiune.

CERINȚE SISTEM

Necesar:	CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM
Suport 3D :	Da

Myst V: End of Ages DVD



Momentul în care acest demo a apărut pe piață ar fi trebuit să fie unul de bucurie pentru toți fanii genului adventure. Din păcate, o știre recentă conform căreia Cyan a spus pa și pusi activităților gameristice umbrește puțin acest demo. Conținând o mică scenă introductivă, care ne introduce încet, dar sigur în atmosfera jocului, Myst V adâncește cum nu se poate mai bine misterele piedestalelor, lăsându-ne pe noi să le descoperim secretele.

CERINȚE SISTEM

Necesar:	CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D :	Da

DVD-ROM 61 octombrie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

CUPRINS

www.pcgames.ro

Bet on Soldier



Acest demo singleplayer pentru FPS-ul futurist al celor de la Kylotonn include două misiuni: un nivel tutorial, în care ne vom obișnui cu controlul și atmosfera jocului și o misiune ceva mai lăbărțată, care permite și folosirea unor exo-skeletons. Putem alege să începem jocul cu una dintre cele trei clase de caractere, fiecare dintre ele dotată cu tot soiul de arme, care mai de care mai apetisantă și mai devastatoare. Jocul promite, vom vedea dacă se ridică la nivelul așteptărilor.

CERINȚE SISTEM
Necesar:
CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM
Suport 3D : Da

DEMOS

- Axiomatic
- Bet on Soldier
- FIFA 2006
- GT Legends
- Land of Legends
- Moto GP3
- Myst V
- NHL 2006
- Silver Wings
- Starship Troopers
- Rome: Total War - The Barbarian Invasion

DRIVERS

- Ati Catalyst v5.8 (WIN 2K/XP)
- nVidia ForceWare v77.77 (WIN 2K/XP)

PATCHES

- Dungeon Siege 2
- Far Cry v1.33
- Settlers 5

SPECIALS

- Battlefield 2 Coop
- Battlefield 2 Map Editor
- Far Cry MOD
- Half-Life 2 MOD

TOOLS

- Gmail Notifier
- Google Talk
- Links Organizer v1.4
- Microsoft.Net
- Mp3 Explorer v5.1
- PhotoDVD v2.09

VIDEOS

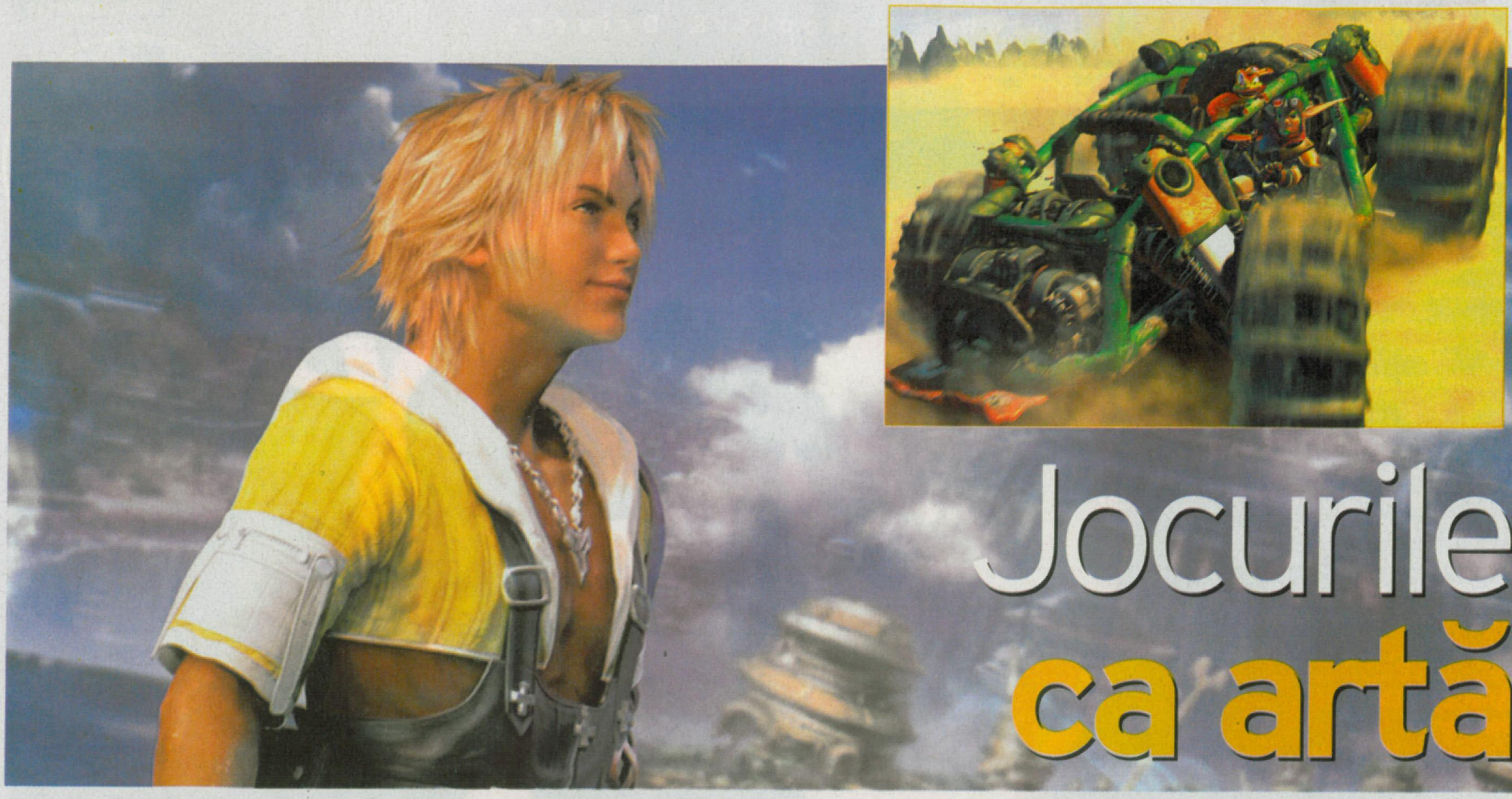
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- Battlefield 2 - Special Forces
- Caesar IV
- Commandos -Strike Force
- Conflict - Global Terror
- Cotropitorii
- Dawn of Fantasy
- Doom - The Moovie
- Dragonshard University
- FIFA 2006
- Gothic 3
- Quake 4 - Singleplayer and ID questions
- Savage 2
- Spellforce 2
- The Guild 2
- Timeshift
- Total Overdose

Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.

FIFA 2006

CD+DVD





Jocurile ca artă

Vorbind cu diferite persoane am avut de multe ori impresia că jocurile sunt privite ca ceva josnic, superficial. Aş dori să exprim aici **faptul că acestea pot fi mai mult decât atât, trecând prin procese şi etape asemănătoare formelor tradiţionale ale artei şi culturii.**

Mediu de fuziune

Spre deosebire de multe medii artistice clasice, jocurile reprezintă un mediu complex în care sunt îmbinate elementele vizuale, auditive şi literare, într-o experienţă compus complexă. În acest sens, sunt mai apropiate de arta cinematografică, având însă pe lângă metodele acesteia puteri în plus: elementul imersiv accentuat dat de activitatea direct implicată şi impresiile mai puternice rezultate dintr-o experienţă mai extinsă în timp. Îmbinarea şi suprapunerea diferitelor forme de artă consider că sunt extrem de benefice pentru experienţa artistică. Se formează astfel amintiri şi conexiuni complexe. Eu, spre exemplu, am nişte amintiri extrem de puternice în anumite jocuri, amintiri în care formele de prezentare se suprapun creând ceva mai intens: ajunge doar să aud din nou o melodie dintr-un joc şi îmi aduc aminte de un anume moment, de starea emoţională la acel moment, de imagini, locaţii şi scene, precum şi de tensiunile firului epic la acel moment.





Literatura, muzică, pictura şi sculptură, cinematic...

În jocuri am văzut (printre) cele mai bune / profesionale / impresionante manifestări ale fiecăruia dintre aceste domenii. Am citit în unele jocuri romane întregi sub formă de texte şi povestiri presărate în povestire sau ataşate la obiecte din joc, dialoguri cu care s-ar putea umple zeci de pagini, am văzut picturi şi desene de un profesionalism absolut, m-am bucurat de animaţii cinematografice extraordinare, de "sculptură" care aprinde imaginaţia, precum şi elemente superbe de arhitectură. Cât despre muzică... nu doar că nu puţine jocuri actuale au soundtrack-uri cu artişti cunoscuţi, dar, mai mult decât atât, multe jocuri îşi creează propria muzică, angajând în acest scop muzicieni pricepuţi, totul rezultând în adevărate capodopere muzicale. Fiecare generaţie îşi are artiştii ei supremi... ei bine, în opinia mea, mulţi dintre cei mai pasionaţi artişti ai generaţiei noastre sunt în industria divertismentului digital, în jocuri şi cinematografie (ale cărei suprapuneri cu industria jocurilor devine tot mai evidentă).

Artă condiţionată de considerente materiale?

Mă plimbam într-o zi şi mă gândeam cum, pentru prima oară în istoria omenirii, avem o artă la care e posibil să nu ai acces din motive financiare. În timp ce pe acelaşi televizor sau la acelaşi cinematograf pot vedea şi ultimul film genial, şi, fără a fi nevoie de hârtie specială, pot citi şi o carte recentă incredibilă, la un joc nou apărut e posibil să nu am acces deoarece nu îmi permit hardware-ul necesar pentru a-l rula. Şi eu sunt încă unul dintre norocoşii care am o slujbă ce mă obligă implicit la un anume nivel tehnologic... Şi, gândind astfel, mă miram frustrat cum asemenea graniţe materiale pot limita accesul la idealul artistic... Dar mi-am dat repede seama că mă înşel. Sunt convins că varietatea de imagini şi culori pe care noi le







gustăm în fiecare zi a fost un lux rezervat doar unei clase restrânse cu câteva secole în urmă. Câţi şi-au permis tablouri enorme? Sau în muzică: înainte să avem privilegiul de a avea fiecare propria colecţie muzicală, câţi îşi permiteau să angajeze muzicieni? Se pare că jocurile urmează acum aceeaşi cale... totuşi, avem avantajul unei rate de schimbare mult mai rapide: e posibil, ba chiar probabil, ca în cinci ani un calculator de vârf să devină accesibil la un preţ neintimidant.

Intensitatea experienţei

M-am gândit de multe ori la vechea şi disputată problemă: de atâtea ori am auzit discuţii şi argumentaţii cărţi vs. filme... despre intensitatea experienţei şi profunzimea acesteia. Cred că un motiv major, pentru care mulţi am avut experienţe mult mai intense citind cărţi decât vizionând filme este durata imersiunii. Vizionezi un film în două ore, poate, în schimb, în universul unor cărţi am petrecut multe ore, poate chiar pe parcursul a mai multor zile. Jocurile au aici un plus faţă de filme, fiind mai aproape de cărţi... ba chiar depăşindu-le: chiar şi în cele mai iubite cărţi, cărţi care m-au marcat şi care nu de puţine ori s-au întins pe multe volume, am petrecut doar câteva zile... în timp ce sunt jocuri în care am "trăit" săptămâni sau chiar luni.

Toată arta pierdută...

Mă umple de tristeţe când mă gândesc la toată arta "pierdută"... la conţinutul artistic incredibil pe care unii nu l-au gustat deoarece le-a displăcut mediul de prezentare. Spre





exemplu, ţin minte o ocazie în care doream să arăt unui prieten profesor de fizică felul în care arta nu doar că trăieşte, ci chiar explodează şi prosperă în acest mediu digital. Am petrecut multe zile şi nopţi împreună discutând literatura, pictură, desen şi cinematografie... şi îmi era ciudă că nu puteam să-i arăt arta din acest mediu. Nu de puţine ori am jucat un joc fără o pasiune deosebită pentru jocul respectiv, poate luptându-mă cu control frustrant sau făcând operaţii repetitive care îmi displăceau, doar pentru a putea gusta povestirea superbă şi firul epic construit genial. Ţin minte frustrarea şi ciuda enormă pe care am simţit-o la terminarea unor jocuri gândindu-mă la prieteni care, dacă ar fi gustat un asemenea fir epic într-o carte, ar fi fost extaziaţi... dar care, nefiind dispuşi să treacă peste piedicile acestui nou mediu, nu îl vor gusta niciodată, şi toate laudele şi povestirile mele nu vor fi niciodată aceeaşi experienţă pentru ei: nu e deloc acelaşi lucru să citeşti o carte sau să-ţi fie povestită.

Cartea judecată după coperţi

Departe de mine gândul de a susţine că fiecare joc e o capodopera artistică sau ceva ce merită admiraţie... nu aş face aceasta aşa cum nu aş susţine niciodată ca orice este imprimat pe o hârtie este o capodoperă literară sau orice implică culori e o pictură demnă de admirat îndelung. Aşa cum în literatură există diferenţe radicale de conţinut şi substanţă între un fluturaş, un ziar, o revistă, un roman sau o carte cu o abordare filozofică, la fel şi în jocuri există o plajă largă. Aşa cum mi-ar displăcea să fiu asociat cu a citi anumiţi autori sau publicaţii şi să-mi fie judecate gusturile literare în funcţie de ceea ce cineva a asociat cu "a citi", la fel mi se pare neplăcut, sau chiar jignitor uneori, atunci când cineva proiectează asupra mea impresiile pe care le-a avut despre o anume persoană pe care a cunoscut-o şi care se juca jocuri. Aşa cum materialele tipărite pot fi de la superficiale până la profunde şi de la divertisment până la necesitând efort intelectual pentru a fi asimilate, la fel şi jocurile acoperă o mare varietate de abordări şi conţinut. Jocurile sunt mai mult... mult mai mult.

Totuşi... expresia "frumuseţea e în ochii celui care priveşte" e adevărată şi în cazul jocurilor, ca şi în cazul oricărei forme de artă: trebuie să-ţi formezi obiceiul de a o vedea... să treci de nivelul celor care doar "joacă" un joc şi să ajungi să îl guşti, experimentezi, simţi... trăieşti.

VOID LON IXAARII







Cry, cry, toamnă cry!



Toate bune şi frumoase pe plaiurile însorite ale redacţiei PC Games 4 Fun: am mai încheiat o ediţie interesantă, am văzut feţe noi, am avut surprize plăcute în materie de jocuri, Jacint a hălăduit pe coclaurile ţării pentru a-şi flutura în vânt măreaţa-i pleată, **Codename: Panzers – Phase Two** ne-a fluierat încă o dată pe la ureche în limba germană (doar aşa, ca să nu înţelegem noi nimic), în timp ce alte amânări s-au ţinut lanţ. Ei bine, măcar avem şi câteva veşti bune pentru voi. Par exemple, după ce ne-au delectat cu un demo cât toate zilele, Digital Jesters ne vor blagoslovi cu un **Bet on Soldier** despre care s-a vorbit numai de bine (şi pe care îl aşteptăm cu sufletul la gură de multişor), THQ ne pregătesc bătălii epice în add-onul **Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault**, iar Sega se grăbesc să ne alinte mândria de strategi cu o Invazie Barbară ca pe timpurile dacilor.

Pentru cei pasionaţi de francizele celor de la EA, se pare că producătorul/publisherul american pregăteşte pentru luna care vine una bucată **FIFA 2006** şi încă una bucată **NHL 2006**, suficiente, zic eu, pentru a domoli focul din sufletele sportivilor (virtuali, ce-i drept) din toate colţurile lumii. Din ciclul de episoade "ar trebui să apară, însă nu suntem deloc siguri" face parte şi **Serious Sam 2**. Nenea cel serios şi cu multe arme ne va delecta cu siguranţă, dacă producătorii se ţin de cuvânt şi îl lansează cum scrie la carte. **Starship Troopers**, un alt FPS interesant vine să rescrie o istorie plină de gândaci, insecticide, adrenalină şi tot soiul de eroi necunoscuţi, într-o lume bântuită de o eternă confruntare cu arătări chitinoase, iar Ubisoft doreşte să lanseze un add-on pentru apreciatul lor MMO, **Everquest 2**. Pentru pasionaţii de pierdut ore întregi în faţa calculatoarelor, zburdând ca gazelele pe plaiuri virtuale, această veste e cum nu se poate mai bună. Dar, dacă acest add-on (**Desert of Flames**) se va ridica sau nu la aşteptările noastre, rămâne de văzut. Cert este că ne aşteaptă la o lună plină cu peripeţii şi cu tot soiul de jocuri bune, drept pentru care... game on!

DRINKING IN ACTION
paul@pcgames.ro

PC Games 4 Fun **noiembrie/2005**

Caseta redacţională

Redactor-şef
Ciprian Coroianu



(Bar Cry)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian



(Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactor
Jácint Erdei



(Mountain Jew)
jacint@pcgames.ro

Redactor
Paul Sărăţeanu



(Drinking in Action)
paul@pcgames.ro

Colaboratori
Şerban Stokker (Sleeping in Action)
Adrian Hoduţ (Adrian Gameru` Minune)
Marius Sokar (Sokar)
Emanuel Gliţia (Void Lon Ixaarii)

Corectură
Liana Coroianu
(Frăgutza)

DTP
Alexoaie Ioan
(Alex Luthor)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás
webmaster@pcgames.ro

Director
Gabriela Puchianu

Director executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

PUBLICITATE:
S.C. INSERT MEDIA S.R.L.

DEPARTAMENT MARKETING PUBLICITATE
Director marketing:
ANGELA PUSKAS tel. 0720/400.315
angela.puskas@mediacontact.ro
RĂZVAN BELTECHI - tel: 0720/400.311
r.beltechi@mediacontact.ro
SÎNZIANA DEM - tel: 0720/400.326
s.dem@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente:
Ramona Ghirdan - 0259/441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediţii:
Paul Mork

Distribuţie
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuţie convenţională:
Onica Dorin tel.:0720/440.003
Director distribuţie neconvenţională:
Horia Noje - vanzari@mediacontact.ro
Director Distributie în reţeaua şcolară:
Cristian Restea -
distributie@mediacontact.ro
Belcin Ovidiu
Aurică Andreiu - tel: 0359/401.086

Contabilitate
Director economic: Oana Noje
financiar@mediacontact.ro
Contabil şef: Adina Borz

Juridic
Ioana Cioară
juridic@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producţie:
SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea

Producţie CD- ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor
SC MEDIA CONTACT srl

S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
este membră B.R.A.T.

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea,
cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro
pcgames@mediacontact.ro
homepage: www.pcgames.ro

Inserenţi

ISSN: 1454-9964

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 08 SEPTEMBRIE 2005

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.

Preşedinte: Dorel Puchianu

BRAT
Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004


PICTURE BY
DLP™
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
DLP™ technology by Texas Instruments
offers crystal clear images with superior quality.
Ai probleme cu proiectorul tău?
Încearcă proiectorul BenQ PB8250.
BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140
Total performance as a combination of reliability and brilliant image.
• DLP™ Projection System
• Native XGA (1024 x 768) Resolution
• 3000 ANSI Lumens
• 2000:1 Contrast Ratio
• Micro Dust Filters
• T-flow Cooling System
• 8 sets of Preset Mode
• Versatile Connectivity
• 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
• HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)
BenQ.com
BenQ
Enjoyment Matters